Nr. 1 Januar 1989 · 4. Jahrgang · ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50 · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift

ASM aktueller software & VIDEOSPIELE markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 1 Januar 1989
4. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

EXKLUSIV

ROGER RABBIT IN ALLER MUNDE

NACH DEM FILM KOMMT JETZT DIE SOFTWARE

STARTSCHUß

MIT SPIELE POWER IN DAS NEUE JAHR '89

VIEL SPAß MIT ASM-HITS UND NOCH MEHR SECRET-SERVICE

MIT ADVENTURE-POSTER

MAB © 88


BOZUMA – Das Geheimnis der Mumie
Hamburg, im Jahr 1912. Sie und Ihr Diener werden mit einem rätselhaften Kriminalfall beauftragt. Sie müssen das Geheimnis um die Mumie der Bozumas lösen. Viele Personen und 186 Orte können für Ihre Ermittlungen entscheidend sein. Actionteile müssen zur Beweissicherung durchlebt werden. „Knobel-, Detektiv- und Adventure-Freunde werden ihre wahre Freude daran haben" sagt die 64'er (10/88).
Ein Programm von Ralph Stock.
C64 Amiga Atari ST PC (EGA/CGA)
DANGER FREAK
Erleben Sie das harte Filmbusiness von der aufregendsten Seite. Sie sind der Stuntman, der jede Actionsscene spielt. Ob mit dem Bondmobil, dem Motorrad oder dem U-Boot. Sie sind in allen Disziplinen der gefährlichen Stunts gefragt.
Vier unterschiedliche Filme und ein Zwischenspiel, daß Sie von Drehort zu Drehort bringt, erwarten Sie.
Und das meinte die ASM: „ASM-Hit 10/88" „. . . gelungene Komposition aus verschiedenen Elementen der Softwaregeschichte."
Die Macher: C64: H. Ippisch, M. Munckenschnabl und C. Hülsbeck. Amiga: A. Hellwig, M. Wiener und M. Winterberg
C64 Amiga (1/89)
DOWN AT THE TROLLS
C64 Amiga Atari ST
Lange, lange hat's gedauert. Aber wir meinen, das Warten hat sich gelohnt. Ab jetzt können die unterirdischen Höhlen erkundet werden.
Die Macher: O. Behrend, B. Morell, C. Klimm, P. Thierolf, H. Ter Hell, M. Trenz, T. Rappe, C. Hülsbeck und M. Winterberg
Amiga Atari ST C64 CPC PC (EGA/CGA)
16 bit
VOLLEYBALL SIMULATOR
Nun liegt die 16-Bit-Version dieses Spiels vor. Übrigens immer noch die einzige ernstzunehmende Volleyball-Umsetzung auf einem Homecomputer.
Die Macher: R. Finke, K. Jungclaus, I. Masalski, R. J. Kraft, R. Post, T. Rappe, M. Katzer
Rainbow Arts

Die allerletzten Einkaufstips ...

... für das bevorstehende Fest könntet Ihr in dieser Ausgabe finden. Ebenso soll vor einigen Programmen „gewarnt“ werden, die sich auf den Software-Markt geschlichen haben und eher die Rute verdient hätten. Natürlich werden einige von Euch zum Weihnachtsfest vielleicht einen Rechner-Wechsel vorgenommen haben. All denen, die ab jetzt „woanders hinschauen“ (unter Umständen bei den 16bit-Berichten?), wünschen wir viel Spaß!

ASM geht mit dieser Ausgabe nun bereits ins vierte Jahr. Wir möchten die Gelegenheit wahrnehmen, um uns bei den treuen Lesern, die uns seit dreidreiviertel Jahren begleiten, recht herzlich zu bedanken. Doch: Was haben wir diesmal für Euch?

Unser besonderes Interesse galt der Versoftung des Walt-Disney-Streifens „Roger Rabbit“. Alle, die für den eigenwilligen Hasen – und die anderen, neuen Stars aus „Toon Town“ – schwärmen, werden sich sicherlich an unserem zweiseitigen Test des Programms ergötzen.

Unsere Highlights im Januar: Purple Saturn Day, Pioneer Plague, Armalyte oder Savage (Action). Prospector oder Rocket Ranger deutsch (Denkspiele). Lancelot, The Fish oder Roy of the Rovers (Adventures). Im Blickpunkt haben wir u.a.: The Kristal, Return of the Jedi oder Jeanne d'Arc. Unsere „Flop Five“ wird von Hellfire angeführt... Berichte von den Essener Spieltagen und der Stuttgarter Messe sowie die obligatorischen Wettbewerbe im ASM-Dauer-Power runden das ganze Geschehen dieses Monats ASM-mäßig ab. Sehr nett fanden wir die Idee von ASM-Leser A.v.d.Sand, der eine Jahres-Hotline – Top 50 1988 zusammenstellte. Wir haben deshalb Platz geschaffen und seine aufwendige Arbeit unter der normalen Hotline (Seite 34) abgedruckt. Und noch etwas: Wundert Euch bitte nicht, wenn beim Zeitschriftenhändler noch eine weitere ASM ausliegt: Es handelt sich keinesfalls um eine Raubkopie, sondern vielmehr um die „ASM Special Nr. 4“ mit dem Titel „Secret Service“! Kommen wir zum guten Schluß wieder einmal zur



„Auf ein Neues – in 1989“, das wünschen Euch Manfred, Martina, Bernd, Michael, Uli, Mats, Torsten, Otti, Frank und all die anderen, die als freie Mitarbeiter für uns tätig sind und einen gesunden ASM-Geist „versprüht“ haben! (Foto: brall)

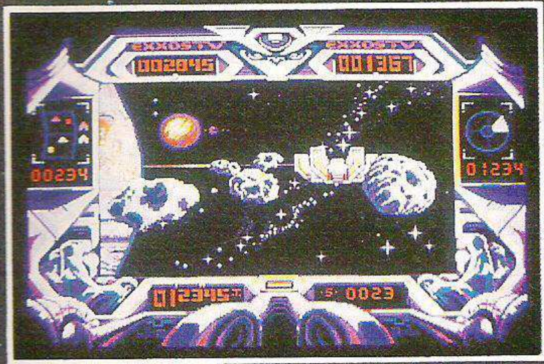
Wetterlage: Das Christfest 1988 wird zeigen, wieviel mehr 16bitter demnächst in den Wohnstuben der ASM-Leser stehen werden. Der Trend für Amiga und ST geht weiter in Richtung 90er Jahre. Der PC erlebt zwar momentan spielemäßig noch keinen Höhenflug, die Gerätschaften dagegen verkaufen sich immer besser. Bei vielen Händlern – und hier spreche ich besonders Waren- und Kaufhäuser an – findet man schon seit Wochen besonders günstige Angebote für Rechner wie PC-Clones, Amiga 500 oder 1040 ST – und das in dieser Reihenfolge. Der gute, alte C-64 hält sich aber auch hier noch ganz gut, obwohl Grundgerät plus Floppy immer noch preislich sehr hoch liegen. Kein Wunder, wenn man sich dann vielleicht für einen 16bit-Computer entscheidet! Softwaremäßig ist ein gesteigerter Bedarf an Amiga-Stoff festzustellen, gefolgt vom C-64, ST und dem leicht wiedergenesenen Amstrad. Die Redaktion ist gespannt auf das, was sich Anfang des Jahres 1989 auf dem Software-Markt abspielt. Wir jedenfalls versuchen, dem Trend zu folgen und wünschen den Lesern, den Kunden und allen Freunden der ASM eine frohe Weihnacht, einen sicheren Absturz ins neue Jahr und ein glückliches 1989!

EURE ASM-REDAKTION

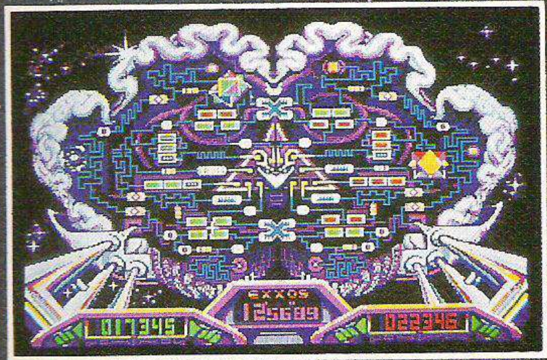
DONALD BUG 19.
-AUF DER SUCHE NACH DEM WITZ-
ICH BENEIDE DICH TOTAL UM DEINEN JOB! DER IST BESTIMMT ABWECHSLUNGSREICHER ALS MEINER........ IMMER NUR BREMSEN KONTROLLIEREN UND SO....
DENKSTE! BEI MIR GEHT'S DEN GANZEN TAG NUR: BALLER! BALLER!.. BALLER.....!
AMIGA
BAY '088

PURPLE

AN DIESEM TAGE WERDEN SIE KOMMEN, DICH ZU BESIEGEN FREUND...
VIER WETTKÄMPFE,
VIER 3D-ARCADE-SPIELE



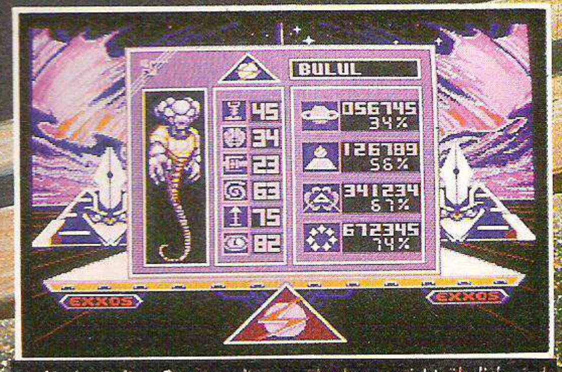
— RING PURSUIT : Ein phantasfisches Wettrennen in 3D in den Saturnringen : ATEMBERAUBEND...



— BRAIN BOWLER : Ein Energiekugel wird telekinetisch auf das "Wandgehirn" geschleudert : VERBLÜFFEND...



— TIME JUMP : Eine fabelhafter Zeitweitsprung : SCHLICHTWEG GENIAL...



— Merkwürdige Gegner, die uns überhaupt nicht ähnlich sind, Freund...

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

Vertrieb:
B
6000
Tel.

ASM – DER INHALT

Drei Spiele auf einen Schlag: SAVAGE hat 'ne Menge zu bieten



Grips gegen Muskeln: DOUBLE DRAGON 24



ASM rät:

Schauen Sie sich Ihren Gold-FISH genau an! Es könnte ein intergalaktischer Spion auf Urlaub sein! **84**

Endlich ist sie zurück: Ingrid räumt wieder einmal kräftig auf **88**



Arcade-News: Bei THUNDERCROSS geht's voll ab **80**



Dabei sein ist nicht alles!

Programm: Purple Saturn Day, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, Amstrad CPC, **Preis:** Atari ST/Amiga/IBM PC ca. 65 Mark; Amstrad CPC ca. 50 Mark (Disk), **Hersteller:** EXXOS/ERE Informatique, Frankreich, **Muster von:** 23.

Wieder einmal ist der Tag gekommen. Ein großer Tag auf dem Saturn, der alljährlich mit viel Pomp und Aufwand begangen wird. Athleten, die von acht verschiedenen Rassen entsandt werden, finden sich zu diesem sportlichen Großereignis ein, um im Wettstreit den Jahresbesten zu ermitteln. Der Lohn für die ausgestandenen Strapazen sind nun jedoch nicht Geld noch Gold; nein, der Gewinner erhält einen Preis ganz besonderer Art: Einen Kuß von der Schirmherrin der Spiele, der Königin des „Purple Saturn Day".

Womit wir beim Thema wären. Ich werde Euch im folgenden über **PURPLE SATURN DAY** berichten, das neueste Game der französischen Company **ERE INFORMATIQUE**, welches unter deren neuem Label **EXXOS** erschienen ist. Bei diesem Programm handelt es sich um eine Art galaktischer Olympiade, allerdings mit teilweise stark actionbetontem Ablauf, weswegen ich mich entschlossen habe, das Game nicht im Sportteil unterzubringen. Da nun das Ganze erstens auf dem Saturn und zweitens in ferner Zukunft spielt, ist klar, daß hier nicht Fußball gespielt, geboxt oder gerannt wird. Vielmehr haben wir es mit vier typisch galaktischen Sportarten zu tun.

Diese sind **Ring Pursuit**, **Tronic Slider**, **Brain Bowler** und schließlich **Time Jump**.

Schauen wir uns die vier Disziplinen und den Ablauf insgesamt mal etwas gründlicher an. Beginnen will ich mit dem Ausscheidungsprinzip, das recht schnell erklärt ist. Verfahren wird nach dem KO-System, das heißt, von den ursprünglich acht Athleten qualifizieren sich vier für das Halbfinale, die beiden verbleibenden schließlich kämpfen im Finale um Ruhm, Ehren und den dicken Schmatzer von „Miss Saturn". Die Reihenfolge der vier Disziplinen kann frei gewählt werden; wer bei einem Durchgang Probleme hat, kann diesen also als ersten hinter sich bringen oder aber sich den dicksten Brokken bis zum Schluß aufheben.

Ready, steady, go! Der Kampf kann beginnen

Ich habe mit dem Ring Pursuit begonnen, einem Verfolgungsrennen rund um den Saturn mitten durch seinen Asteroidengürtel. Einmal muß der Planet umkreist werden, wobei die bereits zurückgelegte Strecke rechts auf dem Monitor angezeigt wird. Die Kontrahenten (das seid Ihr als Vertreter der menschlichen Rasse und ein vom Zufall bestimmter Angehöriger einer anderen Spezies) steuern einen Raumgleiter, der durch Hoch-/Runterbewegung des Joysticks bzw. der Maus beschleunigt oder aber abgebremst werden kann. Das Rennen führt quer durch den Asteroidengürtel, der mit Meteoriten reichlich gespickt ist. Diesen gilt es natürlich auszuweichen, denn ein Zusammenstoß zerstört zwar nicht das Raumschiff, kostet aber wertvolle Zeit. Das Ganze läuft slalomartig ab: Gelbe und rote Raumschiffwracks markieren die Strecke, und an den gelben sollte nun links, an den roten rechts vorbeigeflogen werden. Man muß dies zwar nicht unbedingt tun, doch ähnlich vergleichbaren anderen Sportarten bringt ein „vorschriftsmäßiges Fliegen" kräftigen Zuwachs auf dem Punktekonto. Zusätzlich wird man hin und wieder dem Gegenspieler begegnen. Bei diesen kurzen Sichtkontakten sollte man versuchen, dessen Schiff anzuschubsen, um ihn so vorübergehend ins Hintertreffen zu bringen. Punkte kann man holen, wenn man in Führung liegt und wenn man die Hindernisse auf der richtigen Seite umfliegt. Dementgegen erhöht sich aber das Punktekonto des Gegners, wenn man zwar in Führung liegt, aber der falschen Seite der „Slalomstangen" entlangbrettert. Der grafische Effekt der auf den Spieler zurasenden Meteoriten und Flugzeugswracks ist von einer technischen Perfektion, wie man sie bisher bei einem Computerspiel noch kaum erlebt hat. Man ist beinahe versucht, vor den heranrasenden Hindernissen in Deckung zu gehen, so gu haben die EXXOS-Jungs die räumliche Wirkung in diese Spielszene rübergebracht. Alle Achtung, Leute, das müßt Ih einfach gesehen haben!



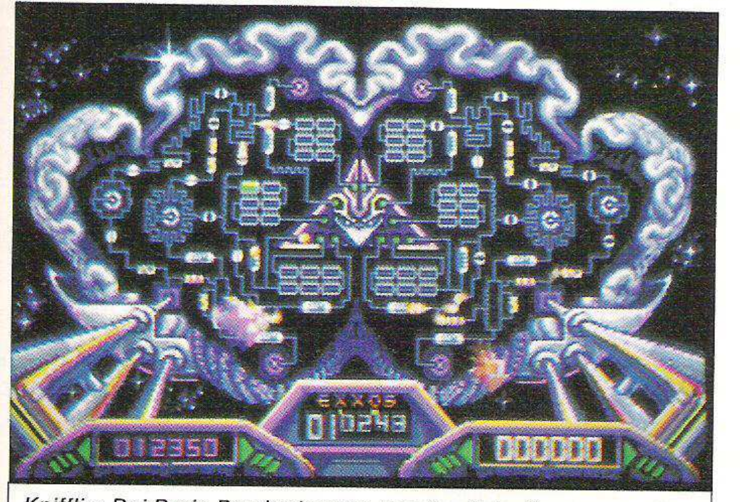
Technisch perfekt: 3D-Effekte der Extraklasse

Es geht weiter mit dem Tronic Slider. Hierbei ist die Aufgabe der beiden Wettstreiter, Ih Schiff über ein rechteckiges Spielfeld zu manövrieren, das zu allen Seiten hin von unüber windbaren Banden abgegrenz ist. Auf dem Feld befinden sich in regelmäßiger Anordnung Hindernisse, die das Schiff zum Stehen bringen und also um flogen werden müssen. Ziel is es, Energiekugeln einzusam meln. Dies geschieht, inden man sie abschießt und dann einfach darüberfliegt. Stöß man das gegnerische Schiff ar so verliert es hin und wiede seine bereits aufgenommene Energiekugeln, und man kann nun versuchen, auch diese noch in seinen Besitz zu brin gen. Ein Plan des gesamte Felds in der linken oberen Mo nitorecke zeigt den eigene Standort, den des Gegners und den der Energiekugeln. Ein we

nig schwierig ist es, möglichst immer beides im Auge zu behalten, die Gesamtübersicht und das Spielfeld. Mit der Zeit bekommt man das dann aber doch immer besser in den Griff, und dann fängt die Chose an, einen Affenfunz zu machen.

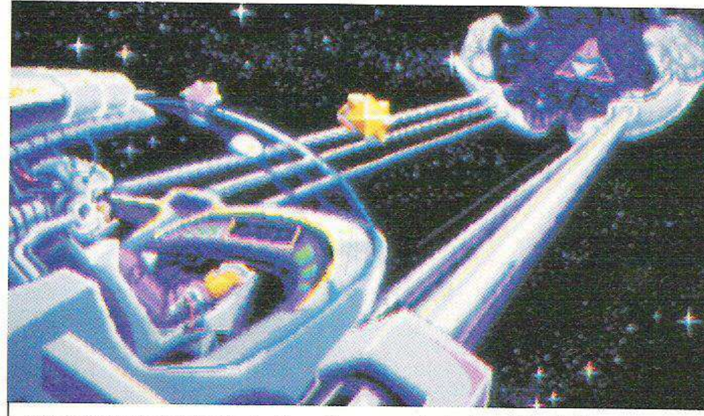
Noch gewöhnungsbedürftiger ist der nächste Durchgang, Brain Bowler. Das Spielfeld hierbei sind die beiden Hälften eines Gehirns, von denen jedem Gegner je eine gehört. Dieses Gehirn ist aber nicht das eines Menschen, sondern es dürfte wohl eher von einem Roboter stammen. Nun ist es aber so, daß dieses elektronische Gehirn einen ziemlichen Defekt hat. Chips sind deaktiviert, Pins sind nicht mehr belegt und so weiter. Was nun passieren muß, ist klar: Ihr müßt Ordnung schaffen und das Gehirn wieder zum Funktionieren bringen. Dabei müßt Ihr kleine gelbe Kügelchen, die irgenwo in der Gegend herumschwirren, zu den sechs Pins Eurer Hirnhälfte befördern und die Chips wieder aktivieren. Jeder der beiden Akteure steuert einen Elektroball. Die gelben Kugeln werden nun zu den Pins befördert, indem in Leiterbahnen eingebaute Schleusen entsprechend geöffnet oder geschlossen werden. Dies geschieht, indem man seinen Elektroball auf die Schleusen abschießt und diese so umstellt. Um die Chips wieder zu aktivieren, braucht man Energie. Diese bekommt man, indem der Elektroball auf die kleinen gelben Bälle schießt, und zwar dann, wenn sie für eine kleine Weile einen größeren Umfang haben. Hat man die Energie aufgetankt, so feuert man sie sofort auf die Chips ab, die sich daraufhin rot verfärben. In diesem Zustand sind sie jedoch noch anfällig für Attacken des Gegners, der natürlich kein Interesse daran hat, daß man dem Ziel näherkommt. Also schießt er wiederum seine Energiekugel auf die roten Chips ab und entzieht ihnen auf diese Weise wieder die Energie. Erst nachdem man die eigenen Chips zweimal getroffen hat und sie sich grün verfärbt haben, sind sie vor solchen Angriffen sicher. Blickt Ihr noch durch? Ich kann es nur hoffen, denn eine solche komplexe Spielidee erklären zu wollen, ist 'ne ganz schön schwierige Angelegenheit. Spaß macht's aber allemal, denn neben jeder Menge Strategie kommt auch eine totale Hektik ins Spiel; und so ist dieser Wettbewerb bei weitem nicht so langweilig und trocken, wie man es nach diesen Zeilen vielleicht annehmen mag.

Einfacher wird es glücklicherweise bei der nächsten Disziplin, dem Time Jump. Hier kommt es darauf an, einen möglichst weiten Sprung durch die Zeit zu machen. Auch hierfür braucht man Energie, doch keine Sorge: Jetzt darf zur Abwechslung mal geballert werden. Auf dem Monitor erscheinen Energiefunken, die Ihr von einem großen Aussichtsfenster Eures Zeitgleiters aus seht. Schießt man diese Funken ab, so nimmt man ihre Energie in sich auf. Der Durchgang besteht aus einer Anlaufphase und dem „Absprung". Zunächst wird geschossen, dann befördert man sich mittels eines Katapults (rechte Maustaste gedrückt halten) ein Stück weiter.



Knifflig: Bei Brain Bowler kommt man ins Schwitzen





Mit Lichtgeschwindigkeit weiter zur nächsten Disziplin

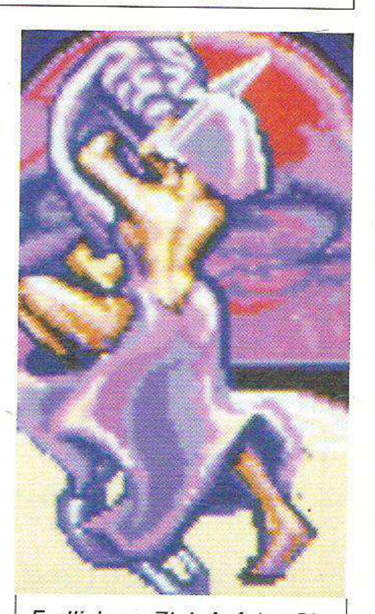
Nochmal dasselbe, und dann nach der dritten Schießrunde kommt der eigentliche Zeitsprung. Je mehr Energie man nun gesammelt hat, umso weiter ist der Sprung und damit natürlich die Punktzahl.

Damit wären wir am Ende. Fast am Ende, denn man könnte einem Programm wie PURPLE SATURN DAY nicht gerecht werden, wenn man diesen Bericht so sang- und klanglos schließen würde. Ich weiß nicht, was mich an diesem Spiel mehr fasziniert hat – die technische Perfektion mit den ganz hervorragenden 3D-Effekten oder die gelungene Verknüpfung von Action-, Sport- und Strategieelementen. Sicher ist es nicht das erstemal, daß man versucht hat, verschiedene Spielgenres in Einklang zu bringen, aber noch nie ist das meiner Ansicht nach so gut gelungen wie bei PURPLE SATURN DAY. Schade, daß es nicht mehr solcher ausgereifter Programme gibt. Gut aber auch andererseits, denn sonst würde man sich an einem solchen Ausnahmewerk nicht mehr so erfreuen können.

Bernd Zimmermann



Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11



Endlich am Ziel: Auf den Sieger wartet eine Belohnung ganz besonderer Art
(Alle Fotos: ST)

»Wer mit der Entwicklung Schritt halten will, muß PURPLE SATURN DAY gesehen haben!«

Programm: Operation Wolf, **System:** C-64 (getestet), Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 40 DM, 65 DM (16 Bit), **Hersteller:** Ocean Software, **Muster von:** Ocean



Von der englischen Presse endlos bejubelt kommt jetzt das Game **OPERATION WOLF** von **OCEAN** auf den hiesigen Markt. Wie man schon der Überschrift entnehmen konnte, handelt es sich bei OPERATION WOLF um ein Spiel der härteren Sorte – härter in dem Sinne, daß man auf Menschensprites schießt und natürlich auch trifft. Nun, Aufgabe ist, die Gefangenen aus einem feindlichen Konzentrationslager zu retten. Hierzu springt ein einzelner Mann, „Lone Wolf" genannt, über feindlichem Gebiet ab, nietet sämtliche Gegner um und kämpft bis zum „Happy End" – oder auch nicht. Der Bildaufbau sieht so aus: Links sieht man ein großes Fenster, in dem die Action abläuft, rechts davon sieht man die Anzeige für den Grad der Verletzungen des Helden. Ganz auf der rechten Seite sind die üblichen Anzeigen untergebracht: Punkte, Munition, etc. Beginnt man das Spiel, bekommt man erst einmal die Zone angezeigt, in der man sich augenblicklich befindet, danach geht's los. Man selbst als Spieler kann nur mittels eines Fadenkreuzes in das Geschehen eingreifen, das reicht allerdings auch aus, denn schließlich hat man eine Maschinenpistole und einige Granaten zur Verfügung. Spielt man also, scrollt die Landschaft links langsam vorbei.

Foto: C-64

Hier sei die programmiererische Leistung gewürdigt, denn dies, sowie eigentlich alles andere, ist technisch perfekt programmiert. Naja, und dann passiert's: Von rechts kommt ein Panzerwagen hereingefahren, die ersten Soldaten tauchen auf, die Ballerei beginnt. Man muß nun also versuchen, die feindlichen Soldaten abzuschießen, bevor sie auf einen selbst schießen können, um die eigene Trefferanzeige möglichst niedrig zu halten. Panzerwagen brauchen schon eine Salve, Hubschrauber erledigt man am besten mit einer Handgranate. Unterhald des Action-Screens sieht man noch eine Anzeige, die einem sagt, wieviele Soldaten, Panzerwagen bzw. Hubschrauber man noch auszuradieren hat. Ab und an laufen auch mal ein paar Krankenschwestern durchs Bild, die man natürlich nicht abschießen darf; aber wie das so ist – am liebsten tut man verbotene Sachen... (hehe). Aber wieder ernsthaft. Mit den weiteren Leveln verändern sich die Grafiken, schwierigere Gegner treten auf, das war's aber auch, denn das Gameplay bleibt gleich. Ballern, ballern, ballern, sogar auf die Bonusgegenstände muß man, zwecks Aufnahme, schießen.

Nicht, daß ich ein Moralist wäre, aber mit der Zeit wird es mir zu blöd. OPERATION WOLF kann man mal spielen, aber so richtig gut ist es nicht, da helfen auch eine gute Grafik von Steve Wahid und ein prima Sound von Jonathan Dunn, der sich übrigens gut gemacht hat und bald wohl einen vollwertigen Ersatz für Martin Galway bieten wird, nicht viel. Was soll's...

uli

Grafik	10
Sound	9-10
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	7

Programm: Rambo III, **System:** Commodore 64 (angeschaut), Spectrum, Amstrad, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** Ocean Software, Manchester, England, **Muster von:** Ocean, England.

»Erst schießen, dann fragen«

„Da alle Wachen hinter Ihnen her sind, heißt die Devise: Erst schießen, dann fragen!" Diese „Phrase" (Originalton: Anleitung) macht eigentlich schon klar, um was es hier wieder einmal geht... Jack Rambo macht Zambo, befreit seinen Colonel (Trautman), killt Russen und collaborierende afghanische Soldaten und legt Minenfelder. Der Abzug der Sowjets aus Afghanistan hat stattgefunden – **RAMBO** (von **OCEAN**) schreibt „die Geschichte um". Und noch ein Zitat obendrauf (direkt vom Cover): „Er ist wieder da, und diesmal macht er keine Gefangenen!"

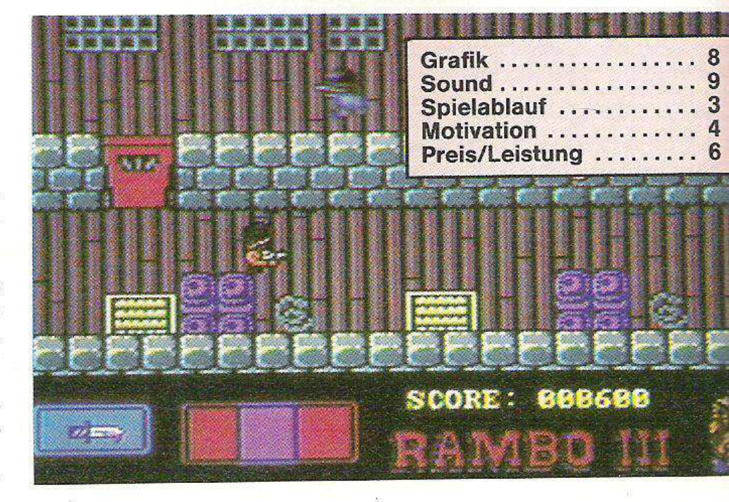
Nachdem die Inhaltsschwere des Programmes mehr als deutlich ist, konzentrieren wir uns auf die Versoftung des Streifens **RAMBO III.** Sicherlich ist das kleine tippelnde Männchen da auf dem Screen kein „echter" Rambo. Zu klein ist der todesbringende, „bolschewistenkillende" Sprite geraten, der eine verteufelte Ähnlichkeit zu *Bimbo – his last Blood* (Name v. d. Red. geändert!) aufweist. Nur: Hier wird (auch aus der Vogelperspektive) eine weitere Ähnlichkeit eines indizierten Produktes deutlich. Der erste Teil des Games schaut aus wie die Räumlichkeiten bei *Up to the Bussards Horst* (Name v. d. Red. geändert!). Hier wie da gilt es, durch Türen in immer komplexer werdende Räume vorzudringen, feindliche Soldaten abzuknallen und Objekte aufzusammeln.

Bei RAMBO III ist die Befreiungs-Aktion relativ einfach gemacht. Der erste Teil ist, falls man nicht gerade „stundenlang" die Feinde berührt, schon bald gelöst. Dennoch: Bis es zur „erlösenden" Szene kommt, muß sich der Held seiner „Haut ab 40" erwehren, verliert er doch so langsam an „Gesicht" (die Rest-Energie wird anhand seines Kopfes dargestellt. Je länger er für seine Mission braucht, desto Totenkopf-ähnlicher wird sein Schädel. Da hilft auch kein „Quenty Forty" mehr!). Auch „Öl of Olaf" ist nicht angezeigt. Vielmehr hilft da eine Art Verbandskasten, der – wie alle Gegenstände – per LEERTASTE aufgenommen und mit RETURN benutzt werden kann. Macht Rambo dies, erhält er einen Teil seiner Schönheit (=Energie) wieder... Das Messer (links im Anzeigen-Feld) gehört zu seiner Grundausstattung (benutzt er, wenn keine Munni mehr in Wummi ist). Andere Waffen bzw. „Accessoires" verhelfen ihm zu einem ruhigen Nachmittag. Denn: Wenn der Schalldämpfer erstmal aufgeschraubt ist, killt er so lautlos, daß sich die Anzahl der Wachen drastisch verringert. So gilt hier wie in den folgenden zwei Teilen: So schnell wie möglich die Mission beenden, um einen gehörigen Batzen an Bonus-Punkten einzuheimsen.

Der zweite und dritte Teil sieht unseren stets aufs Ballern eingestellten (mehr krampfhafter als nervöser Zeigefinger...) Helden der Menschheit (der westlichen Welt) gegen die afghanischen Söldner mit unerbittlicher Härte vorgehen. Dabei „schwenkt" das Bild auf eine andere Perspektive und andere Kampfesart um: RAMBO sitzt nun im Helicopter und verleiht seinem Zorn über die „Roten" dadurch nachhaltig Ausdruck, indem er auf alles hält was sich bewegt...

Kürzen wir an dieser Stelle das Ganze ab und fragen wir uns wie lange sich RAMBO III auf dem deutschen Software-Markt behaupten wird. Ich bin sicher, Ihr könnt Euch eine Antwort ausdenken. RAMBO III ist – nüchtern, „unpolitisch" und programmtechnisch – vielleicht folgendermaßen zu bewerten: Mittelmäßige Grafik; Gameplay veraltet; Story ebenso bekannt wie diskussionswürdig; Sound überdurchschnittlich gut; Steuerung passabel. So gebe ich OCEAN's Produkt nur eins noch auf den Weg: Good Luck in England, USA und Frankreich. Mehr kann und möchte ich hier nicht anmerken...

Manfred Kleimann



Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	3
Motivation	4
Preis/Leistung	6



SEA, SOFT & SUN
SINNLICHKEIT
ABENTEUER
SPANNUNG
LEIDENSCHAFT
EROTIK
GELD
Software, die man wenig oder sehr mag... hemmungslos zu genießen... ihr zu widerstehen wäre eine Sünde
Eine Software, die für Aufregung sorgt
ACTION
TOMAHAWK
EMMANUELLE
EXOTIK
Dauerbrenner seit 10 Jahren...
CHARME
SPORT
HUMOR
Eine Bearbeitung nach dem berühmten Roman von Emmanuelle Arsan. Eine Gestaltung, die Ihnen den Atem verschlägt, im Herzen eines verzaubernden und verführerischen Brasiliens...
Eine Produktion TOMAHAWK
Nach dem Roman von Emmanuelle Arsan
Originalidee : Muriel Tramis und Alain Bessard
Grafik : Yannick Chosse und Kaki - Programmierung : Inférence MDO
AMIGA ATARI ST KOMP. PC AMSTRAD PC 1512/1640 AMSTRAD CPC 6128
Distributor :
Elbinger Strasse 1
6000 FRANKFURT M/90
Tél : (069) 70 60 50
BOMICO
TOMAHAWK

„OPERATION DRONE“

Die Antwort auf den Plan des Teufels

Mit dem neuesten Produkt des Hauses MANDARIN SOFTWARE möchten wir allen Science-Fiction- und Shoot-Em-Up- Freunden einen vielversprechenden Zeitvertreib vorstellen, der ein bissl an den legendären Fernseh-Dreiteiler „Kampfstern Galactica“ mit dem einstigen „Bonanza“-Helden Lorne Greene denken läßt: THE PIONEER PLAGUE. Der Auftrag: Schaffe neuen Lebensraum im All und vernichte die bedrohliche Gefahr, die von einem „wild“ gewordenen Raumschiff ausgeht. Die Lage scheint nicht aussichtslos, und dennoch ist nicht nur offensives Ballern gefragt, sondern auch eine geschickte Verteidigung tut ihren Teil zum Ganzen. Und auf's Ganze muß man gehen, will man nicht vom wilden Affen gebissen werden ...

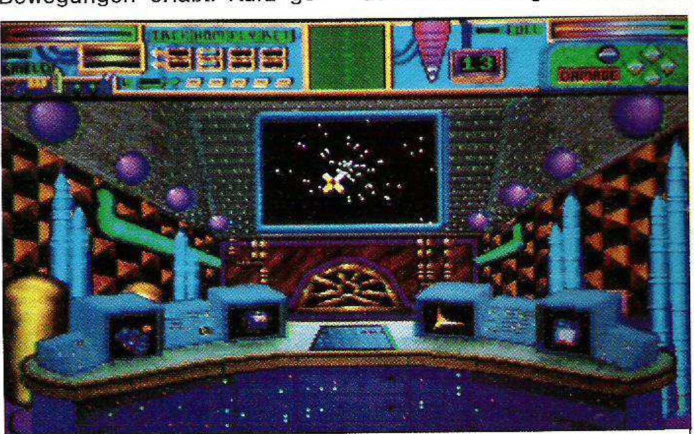
Programm: The Pioneer Plague, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Mandarin Software, UK., **Muster von:** Mandarin Software.

Vollgepackt mit Raffinessen und jeder Menge Überraschungen präsentiert Bill Williams, einstiger Schöpfer von *Necromancer* und *Throne of the Falcon* , um nur einige Titel zu nennen, seine neueste Kreation, diesmal im Science-Fiction-Metier. Man könnte dieses Game fast in die Kategorie der Action-Adventures einordnen, dazu fehlt jedoch leider noch ein Fünkchen an Komplexität. Der User kann allerdings mit dem Erwerb von **THE PIONEER PLAGUE** vollends zufrieden sein, da der Adventuretouch ein Ballerspiel grundsätzlich nur aufwerten kann, oder?

Worum geht's? Wie in jedem Science-Fiction dreht sich natürlich auch hier alles um Raumschiffe, Galaxien und Planeten, ganz klar: Die Welt wird von einer Plage heimgesucht, die wie die Pest um sich greift und das eh schon ungenießbare Leben zur Hölle werden läßt. In unserem Fall ist die Plage vergegenständlicht worden in Form eines roboterartigen, sich selbst in die Welt setzendes Raumschiffes, welches, wie vom Satan persönlich geritten, alles zerfetzt, was ihm in die Quere gerät: „Pioneer Probe Mark IV“ heißt der Unhold von **MANDARIN SOFTWARE,** der sich wie eine Bakterie blitzschnell quasi als Kopie seinerselbst überall verbreitet und seiner Zerstörungswut allzu freien Lauf läßt ...

Nun ist der User gefordert. Er übernimmt -gerade rechtzeitig, wie ich meine- die Befehlsgewalt über sämtliche militärische Anlagen, um der „linken Bazille“ (geschmeichelt!) endlich den Garaus zu machen. Dazu „bewaffne“ ich mich mit Maus **und** Joystick und lade den Amiga kräftig auf. Nach dem pompösen Schriftzug erscheint dann auch gleich das Herz der Militärmaschinerie, die Operationszentrale: Mein erster Eindruck soll mich -soviel möchte ich schon jetzt verraten- im Verlaufe des ganzen Games nicht trügen. Die Schaltzentrale ist mittels sehr schöner Grafik und perspektivischer Genauigkeit zu einem richtigen Kunstwerk geworden. Sehr farbenfroh und komplex schaut das alles drein: Auf dem nierenförmigen Schaltpult stehen vier Kontrollschirme, vor Kopf gewährt mir ein großes Sichtfenster einen gewagten Blick in die Tiefe des Universums. Die Headline besitzt neben verschiedensten Kontrollfunktionen einen Radarbildschirm, der sämtliche Vorkommnisse und feindliche Bewegungen erfaßt. Kurz gesagt: Es ist alles vorhanden, was der Future-Held eben zum Fighten braucht. Neben all diesen Feinheiten besitzt das Programm einen hervorragenden Sound, der meiner eh schon prickelnden Motivation noch eins obendrauf gibt.

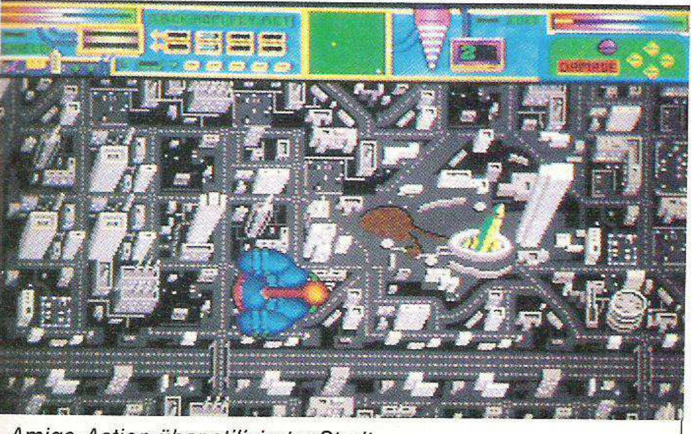
So, nun ist erst mal Schluß mit dem langen Gerede. Gehen wir zu Taten über: Die vier besagten Bildschirme auf dem Schaltpult können von mir mittels Maus angeklickt werden. Damit löse ich das Spielgeschehen aus. Beginnen wir also mit Bildschirm links außen. Ich klicke selbigen an und befinde mich kurze Zeit später auf dem Mutterschiff meiner Kampfmaschine. Mein Radarschirm auf der Headline zeigt mir alle maßgeblichen Positionen an: Das Mutterschiff, meinen Kampfflieger und die Silos feindlicher Raketenbasen, deren Zerstörung mein Auftrag sein soll. Der Joystick kommt in Aktion: Ich löse meine „Schwalbe“ von der Trägerbasis und heize mit unterlegter Supermusik über unbekannte Siedlungen, in denen die Raketen stationiert sind. Mit einem Auge auf den Schirm peilend, mit dem zweiten stets mein Flugobjekt (sieht übrigens aus wie eine Art umgebauter Joystick) im Visier, kämpfe ich mich über weit besiedeltes Land. Das Bild scrollt hierbei in acht mögliche Richtungen. Doch wenn Ihr glaubt, daß man so locker vom Hocker dahintrudeln kann, bis die vermeintlichen Raketenschanzen unter einem auftauchen, dann habt Ihr Euch gewaltigst geirrt. Ständig greifen mich ferrarirote, wendige Jagdflieger und irgendwelche seltsamen, aber gefährlichen Flugobjekte an. Diese Erfahrung mache ich um so öfter, je näher mich mein Radarschirm einem feindlichen Ziel bringt. Übrigens, bei eingehender Beschäftigung werdet Ihr sehr schnell hinter eine Besonderheit des Radarschirmes kommen: Oberkante gleich Unterkante, rechte Kante gleich linke Kante. Kurz gesagt: Uberschreitet das Signal für Euren Flieger die Unterkante, so könnt Ihr Euch an der Bildschirmoberkante wiederfinden, und so weiter ...



Kontrolle muß sein (Schaltzentrale)!

Nach Erfüllung der ersten Mission führt mich das Programm direkt in die Zentrale zurück. Ich klicke per Maus den zweiten Monitor auf meinem Schaltpult an. Sogleich taucht vor meinen Augen eine Übersicht der ansteuerbaren Welten auf. Hier darf man alles anwählen, nur den aufblinkenden Planeten sollte man nicht nehmen, der hat hier nur Exit-Funktion! Laßt mich nun einen dieser Planeten anklicken. Gesagt, getan, ein Mann, ein naja, lassen wir das. Ich bin jedenfalls im eigentlichen Actionteil angelangt: Nachdem mir mein Bildschirm den Namen des Planten preisgibt, habe ich die ehrenvolle Aufgabe, mich mittels Maus durch ein Schwerkraftfeld zu „bohren“ und auf jedes Flugziel

zu konzentrieren. Eine Art High-Speed-Action, könnte man sagen. Der Sound animiert mich sehr, leider ist in diesem Teil des Games die Grafik etwas sehr einfach aufgebaut. Landschaftsgebilde aus horizontalen und vertikalen Linien, in der Mitte des Screens ein dunkles Loch, aus welchen ständig abzuwehrende Objekte auf mich zuscrollen. Mit meinem Cursor



Amiga-Action über stilisierter Stadt

visiere ich diese an und ballere drauf los. Die Landschaft scrollt von hinten nach vorn aus dem Screen erst langsam und steigert sich dann bis zur rasenden Geschwindigkeit. Doch keine Angst, der einfache Aufbau mindert auch hier den Spielspaß nicht!

Der dritte Level (zweiter Monitor von rechts) eröffnet mir die Möglichkeit, mit den Tasten L, F1 bis F5, Enter und meinem Joystick geheime Luftschleusen oder Tunnel für meine Drone zu schaffen und selbige in meinen Spielablauf einzuspeichern. Level IV dient zum Abspeichern meiner Spielstände. Neben all diesen Möglichkeiten bekommt Ihr mit dem Kauf von THE PIONEER PLAGUE für den fortgeschrittenen Spielverlauf vier Navigationskarten und zwei Pläne für eine sechste und siebte Dimension, sowie eine knapp 20 Seiten umfassende Beschreibung. Man kann behaupten, daß die Kombination unterschiedlicher Schauplätze durch einen roten Faden durchaus gelungen ist und daß unser Game aufgrund teilweise hervorragender Grafik und einem super Actionsound, verbunden mit sehr reizvollen Ladebildern und Zwischenspielen dem Action-Freak 'ne Menge Freude bereiten wird. Ich meine: Hitverdächtig!

Matthias Siegk

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Brutaler geht's nimmer!

Programm: Veteran, **System:** Atari ST (Farbe), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Software Horizons, England, **Muster von:** Software Horizons, 15.

SOFTWARE HORIZONS, eine noch relativ junge Firma auf dem Softwaremarkt, hat bisher nicht gerade durch überragende Qualität auf sich aufmerksam gemacht. Auch **VETERAN** läßt in jeder Hinsicht zu wünschen übrig. Nicht nur, daß die Spielhandlung brutaler nicht sein könnte, auch die technische Seite des Programms ist völlig daneben geraten. In VETERAN hat man die Aufgabe, „Horden feindlicher Soldaten" (org. Text Anleitung) zu vernichten, Panzer und Hubschrauber zu sprengen und Waffen und Munitionslager zu zerstören. Zu diesem Zwecke bewegt man mit der Maus ein Fadenkreuz über den Bildschirm, dessen Steuerung nur als sehr ungenau bezeichnet werden kann. Ansonsten heißt es „draufhalten", wann immer ein Soldat auftaucht. Mit einem Schmerzenschrei und einem mehr oder weniger großen Einschußloch verabschiedet sich dieser nach einem Treffer. Dabei gibt's länger dauernde Schreie bei den weiter entfernt stehenden Soldaten, und bei einem, der direkt vor dem Schützen auftaucht, wird man mit Sprachausgabe für einen Treffer „belohnt".

Abgesehen vom intelligenten Spielinhalt bietet VETERAN obendrein eine absolut wahnsinnige Steuerung des Fadenkreuzes. Nach jeder Bewegung der Maus muß man erstmal dreimal hingukken, bevor man das Fadenkreuz irgendwo gefunden hat, wo man es garnicht hinhaben wollte. Außerdem trifft man auch dann, wenn man eigentlich daneben hält. Die brutalen Grafiken sind auch nicht gerade eine Empfehlung für dieses Programm. Das alles, gepaart mit einer gen Null sinkenden Motivation, läßt nur einen Schluß zu: Finger weg!

motz



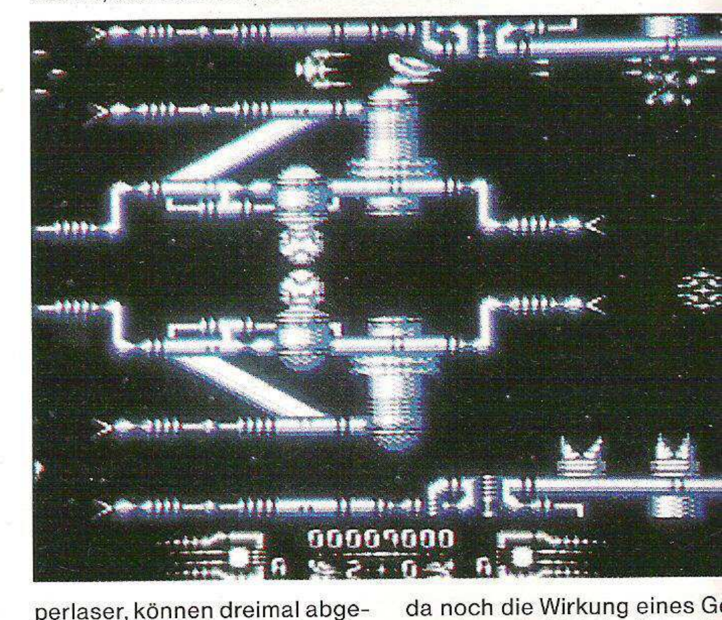
Grafik	6	**Motivation**	0
Sound	1	**Preis/Leistung**	1
Spielablauf	1		



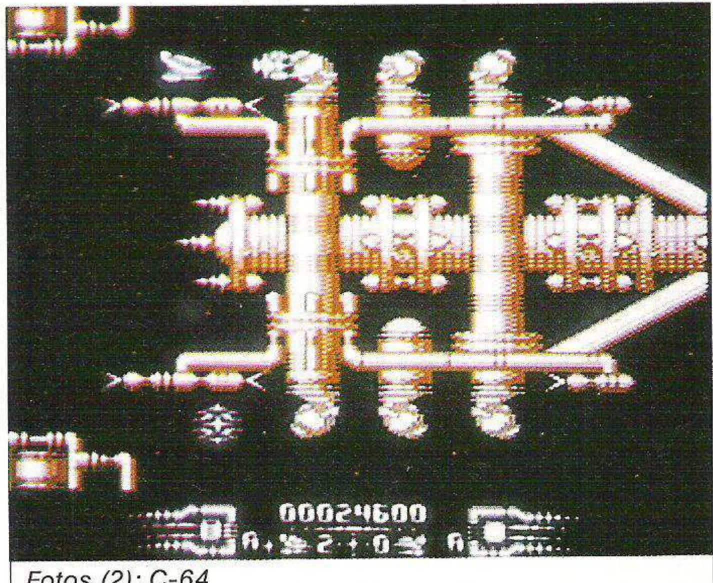
»ARMALYTE, dieses Spiel wird meiner Meinung nach ein Meilenstein der Software-Geschichte werden. Ein Name, der in Zukunft in einem Zug mit fantastischer Grafik und viel Spielspaß genannt werden wird.

Programm: Armalyte, **System:** C64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk), **Hersteller:** Thalamus, London, England, **Muster von:** Thalamus

Junge, Junge, da müssen die Programmierer von **THALAMUS** den C64 doch glatt mit einem Amiga verwechselt haben! Wie ist es wohl sonst zu erklären, daß bei **ARMALYTE** derartig die Post abgeht (liebe ST-User, nichts für ungut)? Ich kenne ja schon ein „paar" Spiele, aber eine solch riesige Menge bewegter Objekte habe ich auf dem 64'er noch nie gesehen, jedenfalls nicht, wenn sich die Dinger so schnell bewegen und auch noch fantastisch animiert sind. Nimmt man dann noch die hervorragende Grafik sowie den guten Sound, so ist mit ARMALYTE ein echter Hit geboren.
Vor 200 Jahren brach um einen Raumabschnitt mit dem Namen DELTA ein Krieg zwischen dem irdischen Imperium und den H'siffians aus. Nach 50 Jahren gewannen die Menschen den Krieg. Im Sektor Delta wurde daraufhin von den Menschen in einer alten Basis der H'siffians ein wissenschaftlicher Außenposten errichtet. Lange Zeit herrschte Friede. Doch nun, nach fast 150 Jahren, brach plötzlich der Kontakt mit der Basis, die vom Industriekonzern Armalyte geleitet wird, ab. Alle Erkunder, die dorthin geschickt wurden, sind verschollen. Daraufhin wurde in aller Eile ein neues Erkundungs- und Kampfschiff ausgerüstet. Der Pilot des Schiffes ist -natürlich- der Spieler. Tja, und dann geht's rund. Und wie!
Frei nach dem Motto „Jungens, zieht die Ohren ein, hier fliegen lauter Schweinerei'n", haben die Programmierer alles versucht, dem Spieler das Leben schwerzumachen, was ihnen auch ganz gut gelungen ist. Die H'sif... (blödes Wort!), also die Gegner, werfen all ihre Macht dem Spieler entgegen, der, ausgerüstet mit einer Minimalbewaffnung und einer Drone, die allen Bewegungen des Schiffes folgt, versucht, sich durch die komplizierten Screens zu kämpfen. Dabei muß gesagt werden, daß die Macht der H'siffians (ich sagte doch schon, ein blödes Wort), erschreckend groß ist. Das äußert sich vor allem in der Zahl und in der Geschwindigkeit der Gegner, die noch dazu schießen. Die Schüsse der Gegner sind zwar sehr langsam (jedenfalls zu Beginn, später nicht mehr), nichtsdestotrotz sind sie aber tödlich, absolut tödlich. Zum Glück können diese Schüsse - geschickte Steuerung vorausgesetzt - mit der Drone abgefangen werden, der machen sie nämlich nichts aus.
Wie es sich heutzutage für ein Ballerspiel geziemt, können auch Sonderwaffen erworben, bzw. die Durchschlagskraft und die Schußfolge bereits vorhandener Waffen erhöht werden. Als Zusatzwaffen gibt es nämlich nur den Schuß nach hinten, sowie Schüsse nach oben und unten. Allerdings lassen sich auch diese Waffen durch das Aufsammeln weiterer Symbole verstärken. Über eine Superwaffe verfügt man gleich zu Anfang: den Super-Power-Schuß. Hierbei hat man dann auch die Wahl zwischen zwei verschiedenen Waffensystemen. Zuerst gibt es da einen Laser, der über eine tolle Durchschlagskraft verfügt. Dann gibt's noch den Superlaser, er fetzt so ziemlich alles vom Screen, was sich irgendwie vor dem Schiff befindet; und dies in einer Schneise, die ca. doppelt so hoch wie das eigene Schiff ist. Dabei versteht es sich von selbst, daß die Hintergrundgrafik, die ja ein Hindernis darstellt, unangetastet bleibt. „Warum", wird jetzt die Frage lauten, „kämpft man dann nicht gleich mit dem Superlaser?". Ganz einfach, beide Waffen, der Laser sowie der Superlaser, können dreimal abgefeuert werden. Danach ist die Energie erschöpft, und es dauert eine Weile, bis die Superwaffe dann wieder benutzt werden kann, da die Batterien erst wieder geladen werden müssen. Dies geht aber schneller, wenn nur der einfache Laser benutzt wird. Ich selbst bevorzuge allerdings den Superlaser. Den Ladevorgang kann man dadurch beschleunigen, daß man entweder einen Energiepack, eine Batterie oder ga einen Generator aufnimmt. De Unterschied zwischen den Wir kungen besteht darin, daß durch das Aufnehmen eines Energiepacks die Waffe fast so fort wieder aktiv ist. Die Wirkung tritt aber nur ein einzigesma auf. Dafür wird das Schiff abe auch für ca. fünf Sekunden un verwundbar, was aber sowies immer geschieht, nimmt mar eins der Symbole auf. Durch ei ne Batterie wird nur die Lade dauer verkürzt, dies aber dann mehrmals, bis die Batterie er schöpft ist. Am effektivsten is



da noch die Wirkung eines Ge nerators, sie hält nämlich unbe grenzt an. Zusätzlich könne mehrere Generatoren aufge nommen werden, was ihre Wirkungsgrad noch weiter ste gert. Geht aber doch mal ein Le ben flöten, so verliert man en weder eine Zusatzwaffe ode ein Zusatzgerät. Solange da Schiff blinkt (es wechselt z klisch die Farbe), man also u verwundbar ist, kann mitte durch die Landschaft gefloge werden. Das ist sehr sinnvo kann der Spieler auf diese We se doch richtige Abkürzunge fliegen!
Zunächst sind alle Symbo Energiepacks, durch Beschi ßen der Symbole verwande sie sich dann allmählich. Nac etlichen Treffern haben sie sic dann endlich in Generatore umgewandelt. Doch Achtun Schießt man nun nochmal a die Generatoren, so verwa deln sie sich wieder zurück einen Schußverstärker!
Erfreulich an ARMALYTE i



Fotos (2): C-64

daß die zu erreichende Schußfolge gleich zu Beginn recht hoch ist. Nicht wie beim Spiel *IO*, in dem man zu Anfang nur ein einzigesmal schießen kann. Schon im ersten Level gibt es solche Gemeinheiten wie pneumatische Hämmer. In Level zwo kommen dann noch Lasersperren hinzu. Ebenso wie der Schwierigkeitsgrad, nimmt auch die Länge eines Levels von Mal zu Mal zu. Pro Spielstufe gibt es zwei übergroße Gegner, die einiges vertragen und wie wild um sich ballern. Man sollte sie gleich, wenn sie auftauchen, mit den Superwaffen bearbeiten, es hält ihre Lebenserwartung erfreulich kurz! Der Supertip aber ist, möglichst viele, eigentlich alle, Symbole aufzusammeln und Abkürzungen mitten durch die Landschaften zu nehmen.

Grafisch und auch spielerisch ist ARMALYTE stark an *R-Type* und *Salamander* angelehnt. Es erscheint als eine Mischung aus beidem. Das fängt schon bei der Drone an, sie verhält sich wie die „Options" bei *Salamander* und ähnelt dem „Satelliten" in *R-Type* .

Auch der Aufbau der Grafiklandschaft ist so, wie in den beiden genannten Spielen. Sogar manche der Gegner sehen sich ähnlich. Trotzdem kann man ARMALYTE als eigenständiges Produkt ansehen, denn Ähnlichkeiten sind zwar vorhanden, aber eben nur Ähnlichkeiten. Nichts sieht exakt so aus wie in *Salamander* oder *R-Type*. Auch beim Spiel selbst gibt es genügend Unterschiede zu anderen Produkten:

Die Qualität der Grafiken ist einzigartig, der C64 wurde hier wirklich perfekt für die Umsetzung der Spielidee ausgenutzt. Das Spieltempo ist außerordentlich hoch, wobei nichts ruckt oder flackert, bis auf das Sternenscrolling. Dieses kann aber umgeschaltet werden. In der normalen Einstellung sind es zwei Ebenen, in der die Sterne scrollen. Es ist aber auch möglich, dieses Scrolling ganz auszuschalten oder auf eine Ebene zu begrenzen. Am Spiel ändert sich dadurch aber gar nichts. Aufgewertet wird das Spiel noch dadurch, daß es einen Zwei-Spieler-Mode gibt. Hier können zwei Spieler gleichzeitig, allerdings ohne Dronen, in den Kampf gehen.

Technisch ist ARMALYTE eine absolute Meisterleistung, die so schnell durch nichts geschlagen wird. Der Sound von Martin Walker ist gut programmiert. Obwohl die Musik mir nicht gefällt, muß ich doch die Leistung anerkennen. Noch dazu ist auf der Diskette ein zusätzliches Programm enthalten,



in dem man sich vier verschiedene Musikstücke anhören kann.

ARMALYTE ist so gut, daß selbst die größten Ballerspiel-Gegner des Verlags zumindest stehenblieben und die Grafik bewunderten. Die einzelnen Level werden von Diskette nachgeladen, was aber recht flott geht. Außerdem wird dem Spieler die Wartezeit durch eine kurze „Melodie?" verkürzt. Die Diskette ist beidseitig bespielt, es wird also einiges fürs Geld geboten.

Mein Kommentar: Zugreifen, unbedingt zugreifen!

Ottfried Schmidt

Grafik	12
Sound	10
Motivation	10
Spielablauf	11
Preis/Leistung	11

Feuer & Flamme

Programm: Crash + Burn, **System:** Amiga, **Preis:** 35 DM, **Hersteller:** Cachet, **Muster von:** Cachet.

CRASH + BURN nennt sich eine der Neuveröffentlichungen vom Billiglabel **CACHET**. Spielidee und -ablauf sind nicht neu, haben aber auch auf dem Amiga ihren Reiz. Sie steuern ein Fahrzeug inmitten anderer Autos und Lastwagen. Ihr Ziel ist es, möglichst viele dieser Gefährte an den Rand der Fahrbahn zu schubsen und auf diese Weise explodieren zu lassen. Feine Sache, wenn nur die anderen nicht auch ihrerseits rempeln würden. Solange die Fahrbahn noch breit ist, hat man eigentlich keine Probleme. Die fangen aber spätestens dann an, wenn die Fahrbahn plötzlich aufhört. Jawohl, Sie haben richtig gelesen! Dann nämlich ist es an der Zeit, mit dem Auto große Sprünge zu machen. Übrigens ist es gar nicht so einfach, diese Landpassagen zu überwinden, denn oft wird die maximale Sprungweite dabei völlig ausgereizt.

Alle Fahrzeuge und die Landschaft beobachtet man aus der Vogelperspektive. Je nachdem, wieviele Autos Sie unterwegs zerknetscht haben, erhalten Sie nach Beendigung eines Levels Bonuspunkte. Bei CRASH + BURN zeigt sich mal wieder, daß eine einfache Spielidee ungeheuer Spaß machen kann, obwohl man natürlich ausgerechnet diese Idee wieder in Grund und Boden verdammen könnte. Autos von der Straße zu drängen, ist ja nicht gerade ein hehres Spielmotiv.

Der erste Level ist noch ganz gut zu bewältigen. Den ersten Sprung sollte man hierbei ziemlich weit links angehen, das Auto bis zum untersten möglichen Punkt ziehen (Stick zurück) und dann während des Sprungs den Stick wieder nach vorn drücken. Da springen dann noch ein paar Meterchen raus. Danach sollte man sich rechts halten, über die Brücke fahren und auch im rechten Bereich des Bildschirms wieder abspringen. Hier müssen Absprung und Stickbewegungen genau getimet sein, sonst schafft man's nicht. Kurz danach kann man sich schon über das zweite Level freuen. Hier gibt's aber größere Schwierigkeiten, da mehrere „Inseln" gesprungen werden müssen. Da nicht sofort nach jedem Hüpfer wieder volle Sprungenergie da ist, ist das eigene Auto sehr schnell an irgendeinen Rand gedotzt: Aus! Eines der drei Leben ist hin.

Obwohl CRASH + BURN sicher nichts wesentlich Neues bietet, macht das Spiel eine Menge Spaß. Die Grafik ist ok., der Sound unterstützt die Spielhandlung gut, und über den Preis kann man sich ja nun wirklich nicht beschweren. Schade nur, daß man nur nacheinander zu zweit spielen kann, eine gleichzeitige Zwei-Spieler-Option wäre die Krönung des Ganzen gewesen. Ansonsten ist CRASH + BURN nur zu empfehlen.

Martina Strack

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Zwei gegen den Rest der Welt

Programm: Puffy's Saga, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 75 Mark, **Hersteller:** UBI Soft, Frankreich, **Muster von:** Electronic Arts/Rushware, Kaarst 2, Tel.: (02101) 6070.

Als ich vor gut einem halben Jahr anläßlich einer Pressekonferenz das Chalet de la Gree de Callac betrat, ein herrliches Barockschloß, das einen Teil der Programmierer des Hauses **UBI-Soft** beherbergt, fielen mir ein paar Dinge spontan auf: Das originale, vorzüglich erhaltene Interieur, die Computer, die überall auf Tischen verteilt standen und sich nicht so recht ins Bild einfügen wollten, und ein Geräusch, das noch viel weniger in diese romantische Umgebung paßte. Bald hatte ich herausgefunden, woher dieses Geräusch stammte. Es kam aus dem Lautsprecher eines Computermonitors und diente als Untermalung eines der neuen UBI-Games. Bei diesem Spiel handelte es sich um **PUFFY'S SAGA**, ein Game, das starke Ähnlichkeiten mit *Garrison*, bzw. *Gauntlet* aufwies. Damals war Programmierer Claude Sablatou noch fleißig dabei, dem Spiel den letzten Schliff zu verpassen; nun ist es fertig, und ich habe es mir natürlich gleich für Euch angeschaut.

Ansich ist der Titel PUFFY'S SAGA nicht ganz zutreffend, denn genau genommen erzählt das Spiel die Geschichte von Puffy und seiner Freundin Pufyn. *The Saga of Puffy and Pufyn* wäre also vielleicht angebrachter gewesen. Die beiden sind nämlich durch einen bösen Zauber von ihrer normalen menschlichen Gestalt in zwei kleine gelbe Bällchen verwandelt und zudem in ein Labyrinth verschlagen worden, in dem es vor allen möglichen bösen Überraschungen nur so wimmelt. Natürlich wollen sie wieder in ihre ursprüngliche Gestalt zurückkehren; hierzu müssen sie die über das Labyrinth verstreuten goldenen Juwelen finden, die eine magische Kraft ausüben und den bösen Fluch aufheben. Was vielleicht ganz einfach klingt, ist tatsächlich jedoch ein hartes Stück Arbeit, denn das Labyrinth besteht aus sage und schreibe 140 (!) Levels. Gut, daß man nach dem siebten Level Spielstände abspeichern kann, denn das Programm an einem Stück durchzuspielen, kann lange dauern!

Puffy und Freundin Pufyn machen Arbeitsteilung – gemeinsam geht halt alles leichter. Mittels der HELP-Taste kann man zwischen den beiden hin- und herschalten und sie so wahlweise zum Einsatz bringen. Jeder der beiden hat seine Vor-, aber auch Nachteile. Puffy hat eine recht hohe Schußkraft, ist dafür aber etwas langsam in seinen Bewegungen; bei Pufyn ist es umgekehrt: das Mädel ist wieselflink, dafür hapert's dann beim Ballern. So muß man also je nach Lage der Dinge entscheiden, welche der beiden Figuren eingesetzt werden soll. Verschiedene Items helfen dem Spieler bei seiner sonst schier unlösbaren Aufgabe. Am wichtigsten scheinen mir die Schinken zu sein, denn sie frischen die Energiereserven unserer beiden Helden auf.

Ich muß wohl nicht sagen, daß jede Berührung mit den unzähligen Gegnern Puffy bzw. Pufyn Kraft kostet. Und so verschlingen sie natürlich die Schinken mit dem entsprechenden Appetit, wobei sie ihrer Freude über die köstlichen



»Gauntlet & Pac-Man: PUFFY'S SAGA bietet von beidem etwas und noch viel, viel mehr!«

Speisen mit einem lautstarken Ausruf des Entzückens Ausdruck verleihen. Doch nicht allein die Schinken gilt es aufzusammeln, denn neben ihnen findet man noch zahlreiche andere Gegenstände. So zum Beispiel Schlüssel, deren Verwendungszweck ja wohl klar sein dürfte, „Extra Speed" (macht die Spielfigur vorübergehend schneller), Schußkraft und Superschüsse und vieles andere mehr. Besonders wichtig sind natürlich auch die „Magic Goms". Hat man mindestens zwei davon gefunden, so kann man sich durch Druck der F5-Taste einen Übersichtsplan des jeweiligen Levels anzeigen lassen.

Doch haben die „Magic Goms" auch in anderen Situationen ihre Bedeutung. So ist zum Beispiel die Verwandlung von Puffy in Pufyn nur mit einem Gom zu bewerkstelligen. Mit UNDO kommt man in das nächst höhere Level – wenn man zwei Goms zu zahlen bereit ist. F bringt zusätzliche Schußkraft, H fügt 100 „Health Points" hinzu, S bringt ein „Extra Speed" (F,H und S kosten jeweils ein Gom), und mit M schließlich und bei Zahlung von zwei Goms kann man die Gegner vorübergehend verlangsamen.

Die Grafik des Programms geht voll in Ordnung. Sie ist fein gezeichnet und bietet eine selten gesehen Detailvielfalt. Der Sound, der sich auf größtenteils gesampelte Effekte beschränkt (auf Musik wurde ganz verzichtet), ist gut und vor allem witzig. Etwas störend macht sich das leicht ruckelige Scrolling bemerkbar, das den Spielfluß ein wenig hemmt, jedoch mit etwas gutem Willen in Kauf genommen werden kann. Der Spielablauf schließlich ist schon ein wenig an *Gauntlet* angelehnt und läßt darüber hinaus auch Ähnlichkeiten mit dem *Pac-Man*-Schema erkennen. Trotzdem hat sich Claude Sablatou nicht damit begnügt, beides in einen Topf zu werfen, einmal kräftig umzurühren und daraus ein neues Spiel aufzukochen. Vielmehr ist es ihm gelungen, eigene Ideen mit einzubringen und so ein komplexes Programm mit erweitertem Gameplay zu schaffen, das auch nach langer Spieldauer noch Überraschungen bietet und somit den Spieler immer wieder neu motiviert. Gratulation, Claude ... und: Mach weiter so!

Bernd Zimmermann

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Programm: Savage, **System:** C64 (getestet), Amstrad CPC (getestet), ST, Amiga, **Preis:** ca. 35 DM Kass, ca, 45 DM Disk, **Hersteller:** Firebird/Probe Software, London, England, **Muster von:** [18], [26]

Probe is back! Und wie! Das neueste Spiel dieser Firma – unter dem **FIREBIRD**-Label – hat es echt in sich. Nicht nur, daß es mit einer fantastischen Grafik aufwarten kann, nein, auch der Sound ist über alle Maßen gigantisch. Noch dazu erhält man praktisch drei Spiele zum Preis von einem! **SAVAGE** heißt das Produkt, von dem hier die Rede ist. Ich hatte das Vergnügen, die C64- und die CPC-Version begutachten zu dürfen. Ich muß sagen, SAVAGE hat mich vom Fleck weg begeistert. Auf beiden Rechnern ist die Grafik sehr gut. Beim CPC gefiel sie mir in den ersten beiden Spielen aber besser. Dafür ist in der C64-Version in Level 1 und 3 das Scrolling absolut sauber, während es beim CPC ein wenig ruckt. Im Gegenzug läßt sich sagen, daß Level 2 beim 64er längst nicht so gut ist. Beim Sound hat der C64 aber klar die Nase vorn, obwohl der CPC-Sound auch gut ist. O.k., die Spiele (Level) nun im einzelnen:
Bevor ich zu den Einzelheiten komme, muß ich noch sagen, daß ich beim CPC eine Diskette und beim C64 nur eine Kassette zur Verfügung hatte.
Bei beiden Rechnern existiert zunächst mal ein Intro. Bei der Disk-Version hat man die Möglichkeit, wahlweise das Intro oder aber gleich das Spiel zu laden. Auf Kassette sieht das allerdings anders aus. Da muß man das Intro laden, zumindest zunächst, denn man kann sich ja den Zählerstand merken, an dem das eigentliche Spiel beginnt. Das ist aber schwierig, da es die Programmierer versäumt haben, die Datasette nach dem Ladevorgang stoppen zu lassen. Im Intro wird das Auge des Spielers mit einer schönen animierten Grafik erfreut. Ein alter würdig aussehender Zauberer erzählt hier mittels einer Scrollschrift die Story des Spiels. Dazu ertönt eine gelungene Musik aus dem Lautsprecher. Während Grafik, Scrollschrift und Animation bei beiden Versionen fast gleich sind, gibt es bei dieser Musik doch Unterschiede. Beim 64er ertönen gesamplete Instrumente, die sich zu einem gigantomanischen Ganzen zusammensetzen. Der CPC kann da nur mit seinen normalen Sound-Fähigkeiten aufwarten. Außerdem sind die Melodien noch unterschiedlich.

Wurde Level 1 geladen, so fühlt man sich sofort an den Hit *Trantor* erinnert. Nur, daß es hier eben eine Fantasie-Gestalt ist, die „rumjumpt". Natürlich wird bei Savage auch nicht mit einem Flammenwerfer um sich geballert – der Held schmeißt vielmehr mit Äxten. Aber die Art der Bewegungen und die Größe der Angreifer – alles wie bei Trantor. Der Spieler läuft also in der Gestalt unseres Helden durch die Landschaft und killt allerlei Monsterchen. Manche verwandeln sich nach dem tödlichen Treffer in Juwelen, manche in Symbole, die beim Aufsammeln einen Schutzschirm aktivieren. Der macht zwar nicht unverwundbar, tötet aber bei Berührung die Gegner. Zusätzlich gibt's dann noch ein paar übergroße Monster, die wie irre mit Blitzen um sich werfen. Sehr schwer „umzunieten"! Der Dungeon, durch den man rennt, ist in mehrere Etagen aufgeteilt. In der zweiten Ebene kommen einem dann Fässer entgegengerollt. Berühren die den Helden, dann ziehen sie ihm Energie ab und – keine Energie bedeutet den Verlust eines Lebens! Trifft man die Fässer aber mit einer Axt, so verwandeln sie sich in Flaschen, die den Energievorrat wieder auffüllen. Die Grafik und die Animation sowie das Spieltempo sind hier auf dem CPC wesentlich besser. Trotzdem ist auch die C64-Version noch sehr gut. Sollte man trotz aller Hektik diesen Teil des Spiels schaffen, erhält man einen Code. Den braucht man für Level 2.
Oder vielmehr, man braucht ihn nicht unbedingt. Die anderen Teile des Programms können nämlich auch geladen und gespielt werden, wenn man den Code nicht besitzt. Dann verfügt der Spieler aber nur über eines, statt der üblichen drei Leben. Auch Level 2 erinnert sofort an ein anderes Spiel: Nämlich an *Space Harrier.* Der einzige Unterschied besteht darin, daß man bei Savage die eigene Spielfigur nicht sieht. Dem Spieler kommen hier in einer wundervollen 3D-Grafik, Totempfahl-ähnliche Gebilde entgegen. Zusätzlich treiben noch einige Totenköpfe ihr Unwesen. Sie gilt es abzuschießen. Dieser Teil des Spiels hat mich beim C64 doch sehr enttäuscht. Zwar hat der C64 hier naturgemäß den besseren Sound, das ist aber schon alles, was irgendwie mit der CPC-Fassung mithalten könnte.

Nicht nur, daß die Totempfähle auf dem 64er kleiner sind, es gibt auch ein paar Fehler in der Spriteroutine. Die führen dazu, daß man die Totenköpfe sehen kann, obwohl sie sich hinter den Totempfählen befinden.

3 auf einen Streich



Foto: C-64-Version

»Mit SAVAGE konnte das Team PROBE/FIREBIRD voll an die Tradition von TRANTOR, ihrem ersten Hit, anknüpfen. Bravo!«

ASM HIT

Außerdem ist die Grafik bei weitem nicht so gut wie beim CPC. Auch die Schüsse, sie bestehen aus einem Ring aus Sternen, der perspektivisch „in" den Bildschirm hineinfliegt, sehen beim C64 etwas hingeschludert aus. Zur Ehrenrettung des C64 sei aber gesagt, daß diese Sequenz des Spiels beim 64er leichter zu beherrschen ist.

In Level 3 hat dann der C64 die Nase vorn. Zwar ist auch hier die CPC-Grafik etwas besser, teilweise auch größer, dafür kann man diesen Level beim CPC aber kaum spielen. Die Kolisionsabfrage ist sehr ungenau, und die Steuerung glänzt auch nicht durch Genauigkeit. Scrolling und Animation sind beim C64 flüssiger.

In Level 3 verwandelt sich unser Held in einen Adler, der durch eine Höhlenlandschaft, in der es vor Gegnern nur so wimmelt fliegen muß. Dabei ist die Animation des Adlers ein grafischer Genuß! Schießen kann unser Vögelchen natürlich auch. Das hat es auch bitter nötig, gibt es doch zahlreiche Angreifer, die ihm an die Federn wollen. Im Spiel wurde mein Adler sogar mehrmals von einem Stein erschlagen, woraufhin er einen ziemlich zerquetschten blutigen Eindruck machte. Level 3 ist somit der einzige Level in dem Blut fließt.

PROBE SOFTWARE/FIREBIRD hat mit SAVAGE ein Programm geschaffen, das selbst Trantor noch schlägt. Deshalb wird es mit ziemlicher Sicherheit eine Spitzenposition erobern. Gespannt dürfen alle ST und Amiga-User sein, denn Umsetzungen für diese Rechner sind schon im Entstehen. Ich kann nur hoffen, daß nicht wieder sowas dabei herauskommt, wie die ST-Version von Trantor, die konnte man glat vergessen (zumindest im direkten Vergleich zur Amstrad Version)!

Welchen Rechner man auch hat, den CPC oder den C64, au beiden ist SAVAGE tierisch gu Insgesamt gefiel mir zwar die CPC-Version besser, doch auch auf dem 64er konnte es nicht zuletzt wegen des fantastischen Sounds, voll überzeugen.

Ottfried Schmi

(CPC/C64)	
Grafik	11 / 10
Sound	8 / 12
Spielablauf	10 / 9
Motivation	10 / 10
Preis/Leistung	10 / 10



Briefe an die Redaktion

„Sauberes Land!“

Kein Lob an Eure Superzeitschrift, denn Euer Selbstbewußtsein müßte schon längst groß genug sein. Um Euere Leser-Altersstatistik aufzubessern: Ich bin nicht 9 -11 Jahre, sondern 20 und ein begeisterter Leser! Der Grund für diesen Brief (Ihr ahnt es schon) ist der wunderbare Leserbrief mit Überlänge: „Unheilige Allianz“. Ich habe schon lange einen Brief dieser Qualität im Feedback vermißt. Dieser Mann hat vollkommen recht. Ich als Österreicher verstehe ohnehin schon lange nicht mehr, was in der BRD so vorfällt. Ist die Bundesrepublik das sauberste Land der Welt??? Wenn man sich die BPS am Computermarkt und die FSK am Videosektor anschaut, glaubt man fast daran. Es geht sogar soweit, daß die ASM munter mitmacht beim BPS-Treiben. Die Bewertung für P.O.W. muß ein „Ehrlichkeitsanfall“ des Testers gewesen sein, denn ansonsten neigt Ihr ja dazu, „indizierungsverdächtige“ Games schlechter zu bewerten als diese schwachsinnigen Sportsimulationen, die meinen C-64 zum Ausrasten bringen!...

The Godfather of Topgates, E.H.

(Anm. d. Red.: Vielleicht ist Dir schon aufgefallen, daß wir bei „indizierungsverdächtigen“ Games lediglich die Note für die „Motivation“ etwas herabsetzen, da diese ja wirklich fraglich ist. Ansonsten glauben wir eher, die Leser darauf hinzuweisen, daß dieses oder jenes Game indiziert werden könnte (allein dies dürfte schon nicht im Sinne der Bundesprüfstelle sein!). Im übrigen müssen wir uns natürlich an geltendes Recht halten...)

„Opas und Super-Grüne“

Zuerst einmal möchte ich sagen, daß meiner Meinung nach ein Leserbrief entweder informativ interessant sein sollte oder sonstwas Wichtiges enthält, nicht aber immer nur einen nichtendenwollenden Lobgesang auf eine Zeitschrift. Ich kann das beim besten Willen nicht mehr lesen (Ihr druckt davon so viele ab, kommen denn auch wirklich im Verhältnis ähnlich viele an???). Das soll natürlich nicht heißen, daß man seine Meinung zu einer Zeitschrift nicht abgeben sollte, nur eben auch ein paar Argumente dazu liefern! Der nächste Punkt betrifft die ASM-Hitsterne, die ja neuerdings auch als Prädikat auf einigen Spielen zu finden sind. Damit wird es notwendig, sich mal Gedanken zu machen, welchem Produkt man einen solchen Stern verleiht: Noch sind es zu viele (Verhältnis „Stern:kein Stern“ ca. 1:4). Ein solcher Stern sollte für „erste Sahne“ stehen. Zu den Indizierungen: Überhaupt sollte man doch niemals den Bildschirm und die Sprites des Computers mit der Realität verwechseln. Das wird wohl keiner tun. Der Unterschied ist nicht nur enorm, jeder einzelne muß klare Grenzen zwischen Spiel und Realität ziehen können, was meiner Meinung nach nicht allzuschwer ist. Diese ganzen Indizierungen, die von diesen Opas und Super-Grünen (anders kann die Zusammensetzung der BPS kaum sein, es wird ja schon das indiziert, wobei nur auf Pflanzen geschossen wird) vorgenommen werden, sollten von denen begutachtet werden, die auch mal evtl. Spaß an einem Spiel haben können und vage wissen, wie so ein Computer in etwa funktioniert. Die BPS hält die Computeresitzer anscheinend für so einfältig, Spiele mit Realität zu verwechseln. Sowas gibt es ja kaum bei normalen Spielen, warum sollte es bei Computerspielen so sein??? Wenn man sich dann noch ansieht, daß der Film „Rambo III“ das Prädikat „WERTVOLL“ verliehen bekommt, ist die Indizierung von einigen anderen, weit weniger aggressiven Spielen mehr als fraglich.

Christoph Vaessen, Seeheim

(Anm. d. Red.: Was die Lobeshymnen betrifft, so können wir tatsächlich auf eine sehr große Anzahl in den Leserbriefen zurückgreifen. Das Verhältnis Lob zu Kritik wird im Feedback in etwa wiedergegeben. Bei den Hit-Sternen haben wir zwar nicht das Gefühl, es seien zu viele, da auch nur wirklich gute Spiele des jeweiligen Genres diese Sterne bekommen. Das macht vielleicht zwei bis drei Sterne pro Rubrik, und die summieren sich natürlich. Wir werden aber zusehen, die Vergabe von Hit-Sternen noch weiter einzuschränken. Was den Film „Rambo III“ angeht, so haben wir uns nach der Vergabe des Prädikates „WERTVOLL“ genauso an die Stirn getippt, wie Du möglicherweise auch.)

REAKTIONEN

Liebe Leser,

wegen der Weihnachtssoftwareflut präsentiert sich das Feedback diesmal etwas gekürzt (nächstes Mal gibt's mehr). Wir hoffen, trotzdem eine interessante Auswahl aus den Zuschriften getroffen zu haben. Also, Leute, zögert nicht, und schreibt uns, was Ihr zu sagen habt. Bis bald

Eure ASM-Redaktion

Unsere Adresse:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

„Test“

..Ich will mit diesem Brief testen, ob man wirklich so schnell ins Feedback der ASM kommen kann...

Aenes, Dortmund

(Anm. d. Red.: Na? Und wie ist das Testergebnis? – wohl Schweiz gehabt, wa??)

„Ende der Erpressung“

So, jetzt schreiben Euch mal die Erpresser aus Lippstadt! 1. Wir sind 2 Erpresser! 2. Wir Erpressen nie wieder jemanden! 3. Nur wegen den Briefen, daß man 50 DM an die ASM schicken soll: Ihr habt einen unserer Briefe abgedruckt. Als das meine Eltern gesehen haben, haben sie meine Handschrift erkannt und radikal meinen C-64 verkauft! Darum wollte ich mich rächen, indem ich ca. 10 solcher Briefe verschickte. 4. Wir haben auch nie Geld gekriegt, darum haben wir immer mehr Briefe abgeschickt. 5. Eigentlich war das nur so eine Art Hobby, weil wir nichts besseres zu tun haben. ...PS: Es lohnt sich wirklich nicht, weil wir jetzt auch nicht reicher sind (ärmer, wegen Porto) und wohl nie wieder zur Post gehen können (von meinem C-64 mal ganz abgesehen). Ich bin auch stark bestraft worden, indem ich Schläge gekriegt habe und Hausarrest. Dadurch konnte ich über meine Fehler nachdenken. Und am Schluß kam raus, daß das, was ich gemacht habe, nicht fair war.

Alfred und Oscar of FANZ

(Anm. d. Red.: Wir hatten vom Verlag aus Anzeige erstattet, nachdem unter der PLK Lippstadt Geld erpreßt wurde mit dem Hinweis, dieses an die ASM zu schicken. Daß wir uns das nicht gefallen lassen konnten, ist logisch. Dieser Brief mag als Abschreckung dienen, für alle, die meinen, auf den „fahrenden Zug“ der Erpressungen aufspringen zu müssen. Wir haben schon wieder neue Erpresserbriefe bekommen, werden diese aber, wie angekündigt, nicht mehr abdrucken, um den „Nachahmungstätern“ nicht weiter Vorschub zu leisten. Wir raten nur nochmal all denen, die möglicherweise immer noch Erpresserbriefe erhalten: Nicht zahlen!).

„Nie wieder Originale?"

Da ich mich schon seit Jahren mit dem Computer beschäftige, habe ich, wie wohl jeder, einige Raubkopien. Früher war mein Leitspruch: „Wenn Dir eine Raubkopie gefällt, so kauf Dir das Original". Und so kaufte ich mir meistens ein Original im Monat. Dies ist nun nicht mehr der Fall. Mein Meinungswechsel kam so zustande: Als begeisterter Emerald-Mine-Spieler war meine Freude nicht zu messen, als endlich Emerald Mine II erschien. Sofort rannte ich in den Software-Laden und kaufte mir ein Original. Der Preis von 39,95 DM überraschte mich sehr angenehm, doch leider nicht der Inhalt. Die Beschreibung war auf allerbilligstem Papier gedruckt und zudem unnötig klein, man brauchte fast eine Lupe! Da das Programm eine Option für Amigas mit zwei Laufwerken besitzt, schaltete ich diese sofort ein. Das Spielem funktionierte auch einwandfrei – nur, wenn ich den Editor laden wollte, stürzte das Programm ab. Nach langem Suchen fand ich den Fehler: Der Editor läuft nicht mit zwei Laufwerken, sondern nur mit einem, d.h. Diskjockey. Wieso das Programm mit zwei Laufwerken läuft und der Editor nicht, ist mir bis heute unbeantwortet geblieben. Im Handbüchlein findet sich nicht eine Notiz darüber. Nichtsdestotrotz spielte ich gerne Emerald Mine. Bis zu dem Tag, als ich den Team-Modus anwählte. Bis jetzt habe ich 4 Level gefunden, welche im Team-Modus nicht spielbar sind!! Es fehlen einfach die Schlüssel für den zweiten Mann (Frau). Ich konnte zwar dieses durch den Editor beheben, bekam aber das Gefühl nicht los, daß ein halbfertiges Programm verkauft wird. Zudem besitze ich auch eine Raubkopie von Emerald Mine II. Bei dieser Raubkopie wurden die Fehler in den Levels behoben, und der Editor läuft auch mit zwei Diskettenlaufwerken!! Das Original von Emerald Mine I besitzt keinen Leveleditor; die Raubkopie von Emerald Mine I besitzt einen Editor! Demnach liefern die Raubkopierer also bessere Software als die Softwarefirmen!! Ich möchte nicht die Trainerversionen von unzähligen Shoot'-em-up-Spielen missen. Warum liefern die Softwarefirmen keinen Trainer?? Ein weitererDorn im Auge ist mir folgender Text auf dem Diskettenlabel von Emerald Mine II: „Unautorisiertes Kopieren, Tauschen oder Leihen ist verboten!" Wer will mir verbieten, daß ich das Programm gegen ein anderes tausche? Es ist doch mein Eigentum. Oder, warum soll ich es nicht einem Freund leihen, schließlich ist doch ein Kopierschutz auf der Diskette. Ich sehe dies als einen Eingriff in meine Privatsphäre! Ich würde von Ihnen dazu gerne die rechtliche Grundlage erfahren. Ein anderes Problem ist die unsinnige Indizierung. Viele Programme bekommt man halt nur noch als Raubkopie, weil sie nicht mehr im Handel sind. Außerdem habe ich den Glauben an dieses Institut verloren.

Wie kann man Spiele indizieren und gleichzeitig an anderer Stelle den Film „Rambo III" das Prädikat „wertvoll" verleihen?? Aber die Softwarefirmen graben sich selber den Boden weg. Seit mindestens drei Monten findet man Anzeigen für Elite auf dem Amiga. Mindestens genauso lange renne ich in die Läden, um Elite zu kaufen und werde ständig mit dem Spruch „Vielleicht nächste Woche!" abgewiesen. Die Raubkopie habe ich nun seit Anfang November 1988. So komme ich also zum Schluß: Raubkopierer liefern schneller und bessere Software als die Firmen. Der Grund liegt wohl darin, daß die Raubkopierer mehr Lust am Hobby haben als die Mitarbeiter einer Softwarefirma an ihrer Arbeit. Ich werde wohl erst dann wieder Originale kaufen, wenn die Softwarefirmen wieder mit ganzem Herzen dabei sind.

M.C.G., Köln

„Zur Sache"

Ihr habt Eure Zeitschrift sehr zum Besseren verändert, was die herausgenommene Schachecke und die Karteikarten beweisen. Ein besonderes Lob gebührt Bernd Zimmermann, der mit dem Spieletest von Prisoner of War endlich einmal gewagt hat, über ein Kriegsspiel objektiv zu berichten. Somit wären wir beim eigentlichen Thema meines Briefes, der Indizierung von Spielen. Man ist 16 und versucht krampfhaft, ein Spiel zu bekommen (das aber indiziert ist), bei dem ein paar Pixel mit einem „Joystick", der die Bewegungen registriert, abgeschossen werden. Zwei Jahre später dann, wo man natürlich ganz anders denkt, ist man bei der Bundeswehr und simuliert mit „echten Waffen" den 3. Weltkrieg. Wieso kann man sich indizierte Software nicht mit 14 kaufen, wo man sowieso schon strafmündig ist??? Wenn man also, wie die Gesetzgeber meinen, schon ab 14 Recht und Unrecht unterscheiden kann, wieso ist dann indizierte Software erst ab 18 erhältlich???...

The KPR Syndicate Inc.

„Mädchen"

..in der ASM-Redaktion gibt es wohl weibliche Wesen, wie man weiß, aber hat Euch schon mal ein Mädchen geschrieben? Sind die Briefe von Mädchen nicht gut genug für Eure Zeitschrift?...

Mr. Magic from the Gentlemen Club

(Anm. d. Red.: Natürlich schreiben uns auch ab und zu Mädchen, lieber „Gentleman". Wenn Du das Feedback immer aufmerksam durchgelesen hast, dann hast Du sicher Briefe unserer Leserinnen gesehen. Nur, wir bekommen nicht viele Briefe von computerbegeisterten Frauen, leider! Schreibt uns, schreibt uns.... für uns sind alle Briefe „gut genug"!)

„Schadenersatz"

Ich bin ein ehemaliger Raubkopierer. Vor einem Monat von der Polizei hops genommen, möchte ich noch etwas zum Thema Raubkopien sagen. Ich sehe ein, daß Raubkopieren keine gute Lösung ist, aber was ich erlebt habe bei einem guten Bekannten, der auch kopiert hat und aufgeflogen ist, finde ich ganz schön hart. Zwei Monate, nachdem er aufgeflogen ist, kam ein Brief einer Softwarefirma. Sie schrieben, daß er einen Schaden von soundsoviel tausend DM gemacht hat und daß er 2000 DM zahlen soll. Ist ja klar, daß das seine Eltern nicht sofort zahlen können. Deswegen muß er seine Computer-Anlage verkaufen, um das Geld zusammenzukriegen. Jetzt meine Frage an Sie. Da ich das erlebt habe, kann ich mir denken, daß so ein Schreiben auch mich erreicht. Kann man überhaupt etwas gegen so ein Schreiben tun? Es ist mir klar, daß Sie keine Richter sind, aber trotzdem hätte ich gerne Ihren Rat.

L. Ehring, Nordenham

(Anm. d. Red.: Wir sind wahrlich keine Richter. Wir würden Ihnen aber raten, eine Rechtsberatung bei einem Rechtspfleger oder einem Rechtsanwalt in Anspruch zu nehmen (ist nicht sooo teuer), falls ein solches Schreiben an Sie geschickt wird. Ohne den Einzelfall und die rechtlichen Bedingungen genau zu kennen, kann man nämlich nicht sagen, ob die entsprechende Firma überhaupt Schadensersatzansprüche hat, und wenn ja, in welcher Höhe.)

„Einheitliche Linie"

In der Ausgabe 12/1988 fand ich zuerst zu meiner Freude einen Test des Programmes „Red Storm Rising". Spätestens jedoch zu dem Zeitpunkt, als ich auf den Bewertungskasten blickte, weiteten sich meine Augen vor Staunen, Verwunderung, Entsetzen und Wut. Was mir zu diesem Zeitpunkt nicht aufgefallen war, war, daß sich in der selben Ausgabe ein Test des Werkes P.O.W. befand. Nun denn, kurz und gut, mir fiel auf, daß Sie als Redakteure mit zweierlei Maß zu messen scheinen. Wird es in dem schwer indizierungsverdächtigen P.O.W. als spaßig empfunden, auf Sprites (oder was auch immer), die einem Menschen in der Ähnlichkeit (fast) um nichts mehr nachstehen, zu schießen, so wird in RSR, in dem das Schlimmste, was es zu sehen gibt, ein untergehendes Kriegsschiff ist, anscheinend schon das Abfeuern eines Torpedos als „moralisch bedenklich" empfunden!...Wie kann man nur ein Produkt, in dem es nur um die gezielte Ermordung von Menschen geht, eine Wertung von 10 bei Spielablauf und Motivation geben? Bernd Zimmermann verspürte also große Lust, Menschen zu attackieren? Ich frage mich, wie er sich mit einem Menschen wie Thorsten Blum überhaupt in eine Redaktion setzen kann?! Der fast schon weinerlich wirkende Torsten Blum versucht, sich wieder als Sitten- und Moralwächter der Nation aufzuspielen. Ich kann unter gewissen Umständen den Spielwert 0 noch noch verstehen, doch was das mit dem Preis/Leistungsverhältnis zu tun hat, würde ich gerne wissen...? Ich bin der Meinung, daß beide Programme interessant sind und sich dies in einer würdigen Bewertung niederschlagen sollte...Bitte einigen Sie sich auf eine einheitliche redaktionelle Linie und versuchen Sie nicht, mündige Bürger zu schulmeistern.

Harald Mittermaier, Salzburg

(Anm. d. Red.: Wir sind so frei! Jeder von uns darf seine eigene, ganz persönliche Meinung haben und diese sogar schreiben. Das ist der Grund, weshalb Bernd Zimmermann (der übrigens auf die moralische Seite von P.O.W. sehr wohl hingewiesen hat) den Spaß, den er beim Spielen gehabt hat, entsprechend in die Wertung eingebracht hat, während Torsten Blum im Falle von Red Storm Rising den moralischen Aspekt, der für ihn eine größere Bedeutung im Zusammenhang mit dem Spielen dieser Simulation hatte, ebenfalls in die Wertung aufnahm. Solche Unterschiede sind unserer Redaktion gestattet, und wir werden niemanden zwingen, eine bestimmte „Linie" zu veröffentlichen. Der Leser kann sich nach dem Inhalt des Testes richten und dann seine eigene Meinung zur Frage der Moral bilden. Im übrigen läuft Bernd Zimmermann sowieso nur mit dem Stahlhelm auf der Birne bei uns in der Redaktion rum. Neben Baller-Otti haben wir nämlich jetzt auch noch Granaten-Bernd...was es schon etwas schwierig macht, die beiden in eine Redaktion zu setzen. Wir haben das Problem aber gelöst: Torsten kommt in die eine Ecke, Bernd in die andere...)

„Leser-Laber-Briefe"

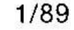
Den gewohnten (in jedem dritten Leserbrief zu findenden) Anfang-Lob-Satz lasse ich mal weg. Nun zum Thema: Viele Leser/Schreiber beschweren sich darüber, daß deren Briefe erst beim zweiten bis dritten Mal Wirkung haben, also abgedruckt werden. Ihr selbst gesteht, daß Euch so viele Briefe erreichen, daß die allermeisten nicht abgedruckt werden können. Das versteh ich ja auch, aber warum druckt Ihr Leser-Laber-Briefe àla: „Hallo Alter Spiele Müll" oder „Better dead than ASM" ab? Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr statt einen solchen meinen Brief abdruckt und beantwortet.

Olaf Pohl, Kiel

(Anm. d. Red.: Lieber Olaf, wir versu chen immer, ein einigermaßen re präsentatives Bild der Einsendun gen im Feedback zu geben. Dazu gehören auch „Leser-Laber-Brie fe", die von manchen ASM-Lesern auch gern gelesen werden. Denn auch das Feedback sollte nicht bier ernst, sondern eine gute Mischung aus ASM-Kritik, allgemein interes sierenden Themen, Fragen und auch „Blödsinn" sein. Wir hoffen, mi dieser Mischung dann allen Lesern gedient zu haben.)

„Diverses"

...Doch nun zur „Unheiligen Al lianz": Der Leserbriefschreiber ha völlig recht mit seiner Aussage, da sich Home-Computer nur halter können, wenn es neben großen Software-Angebot auch einen gro ßen Schwarzmarkt gibt. Auch den Aussagen zu den Softwarepreiser kann ich nur voll zustimmen. Ich al (armer) Azubi kann mir nur di wichtigsten Zeitungen oder ein Or ginal kaufen. Beim Brief „Bette





dead than ASM" kann ich mich der Anm. d. Red. nur anschließen. Und abschließend zu P.O.W.: Ich kann den Gewissenskonflikt von Bernd Zimmermann gut verstehen, aber wir Freaks können noch zwischen Pixel und lebenden Personen unterscheiden....

Michael Springer, Dortmund

„Mehr, mehr, mehr..."

...So, und jetzt zu dem Leserbrief „Unheilige Allianz": Ja, sicherlich kauft man sich so manche LP oder CD, obwohl man jemand kennt, der die Platte o.Ä. besitzt. Aber dann tut man das entweder, weil 1. die LP/CD gerade billig im Angebot ist, man 2. absoluter Fan einer Gruppe ist, oder 3. weil man vollen Hörgenuß ohne jegliches Rauschen und Knacksen haben will. Nur, der Unterschied zu Raubkopien ist folgender: Ich würde mir kein Spiel kaufen, weil ich absoluter Fan eines Programmierers bin (so ein Quatsch)! Außerdem läßt beim Kopieren auch nicht die Qualität nach, sondern die Raubkopien sind besser als die Originale. Der nette Cracker hat als kleine Geste noch gerade den dämlichen Schnellader des Originals weggemacht, und aus dem schweren Spiel ist nun ein vergnügliches Spiel mit Trainer geworden. Ein anderer Hauptgrund zum Kopieren ist nicht die Selbstbestätigung, sondern man will die neueste Software haben und möchte, daß die Freunde solange um die Programme bitten, bis man so gnädig ist, und es ihnen kopiert. Man will besser sein als die anderen, man will mehr haben, man will mehr können!

a C-64 freak

(Anm. d. Red.: Wir stellen diesen, unseres Erachtens recht ehrlichen Brief, hier mal zur Diskussion. Wie der Autor selbst schreibt, will man immer besser sein, mehr haben und mehr können. Das ist symptomatisch für unsere Leistungsgesellschaft. Allerdings ist eine Aufwertung der eigenen Person durch Weitergabe von Kopien doch ziemlich fragwürdig, oder?)

„Microwelle"

...Wie ist das mit der Microwelle? Wenn man sich selbst für ein Spiel interessiert, muß man dann warten, bis die Software-Industrie sich gnädig herabläßt, das Spiel herauszubringen – und es dann für teures Geld kaufen?...

Kerstin Föller, Hamburg

(Anm. d. Red.: Jein! Teilweise werden die in der Microwelle vorgestellten Spiele jetzt von uns veröffentlicht. Guck doch mal auf die Seiten 118/119. Auch „Imperium – der Auftrag" ist zum Preis von 25 DM bei uns zu haben. Das dürfte preislich wohl o.k. sein, oder?)

Spaß muß sein!

Obwohl wir in der ASM-Redaktion eigentlich nichts zu lachen haben, entweichet unseren Gehirngängen so mancher Blödsinn. Nicht alles davon ist in der jeweiligen ASM-Ausgabe zu finden. Aus diesem Grunde geben wir Euch die intelligentesten Zitate aus der ASM-Redaktion allmonatlich zur Kenntnis. Hier sind sie!

Außerdem hat Donald Bug auf vielfachen Wunsch hin Konkurrenz bekommen. Wie gefällt Euch SPACERAT?

„hap bami wan tulup ahola ule wa die bam si hop blutz ganze bahibop dideldu blap brummel schnarr wabup blup bup bla blap balapp bublub blideldap ulu walambo hazurp schni dub walang blubulb Welt..."
Von: Ulrich Mühl, aus: Vorwort der ASM-Sonderausgabe 4

„Knall kommt von Peng und heißt Bumm!"
Von: Ottfried Schmidt (Baller-Otti)



Indizierung - Spielewerbung

Die Games selbst sind meistens harmlos. Nur die Werbung, die für manche Spiele betrieben wird, ist wirklich ekelerregend (Und ich bin in dieser Beziehung schon nicht pingelig!). Die Werbeseite 31 in der ASM vom Dezember 1988 ist bis jetzt das Schlimmste, was ich in deutschen Computerzeitungen sah! Schaut mal nach! Kann man es sich denn noch erlauben eine Computerzeitschricht beim Abendbrot zu lesen, ohne daß man die Nahrung umsonst zu sich genommen hat?
In der Bundesrepublik ist es ja noch nicht einmal so schlimm. Ich kaufte einmal eine englische Computerzeitschrift. Ekelhaft! Sogar das Cover war brutal aufgemacht! Ich verstehe nicht wie, bis an die Zähne bewaffnete, säbel- und peitschenschwingende, halbnackte "Damen" zum Kauf von Computerspielen animieren sollen?? Die Bundesprüfstelle sollte statt mehr oder weniger harmlosen Spielchen in denen ein paar Sprites vom Himmel geholt werden müßen, die so aussehen sollen wie Flugzeuge, brutal aufgemachte Werbung indizieren. Außerdem sollten Computermagazine keine brutalen Titelbilder drucken. Die ASM schließe ich nicht aus. Siehe Cover der Ausgabe 10/87.
Auf Antworten wartend verbleibe ich und mein leerer Briefkasten mit vielen Grüßen.

Dirk Otto Waldnieler Straße 99a 4060 Viersen 11

(Anm. d. Red.: Wir stellen Deinen Brief mal ohne Kommentar zur Diskussion.)

Dieses „Computer unser" wurde uns von Rambo 27 zugesandt und ist Satire (damit sich keiner auf die Füße getreten fühlt).

Computer unser, der Du bist in der Zentrale,
Geheiligt sei Dein Bildschirm,
Dein Wille geschehe,
wie im Speicher so auf dem Drucker.
Unsere tägliche Listen gib uns heute
und vergib uns unsere Fehler,
wie auch wir vergeben, denen die falsch programmieren.
Laß uns nicht lange warten und erlöse uns von
dem shutdown, denn Dein ist die Macht und die
Firma und das Personal
In Ewigkeit Enter

„Microwelle"

...Wie ist das mit der Microwelle? Wenn man sich selbst für ein Spiel interessiert, muß man dann warten, bis die Software-Industrie sich gnädig herabläßt, das Spiel herauszubringen – und es dann für teures Geld kaufen?...

Kerstin Föller, Hamburg

(Anm. d. Red.: Jein! Teilweise werden die in der Microwelle vorgestellten Spiele jetzt von uns veröffentlicht. Guck doch mal auf die Seiten 118/119. Auch „Imperium – der Auftrag" ist zum Preis von 25 DM bei uns zu haben. Das dürfte preislich wohl o.k. sein, oder?)

„Red Storm Rising"

...Ihre Zeitschrift finden wir ganz o.k., da Sie auch den Preis berücksichtigen, z.B: Red Storm Rising. Ich legte mir das Game zu und war am Anfang vom Programm begeistert. Nach längerer Spielzeit war es todlangweilig...

Daniel Jahn, Herborn

„Rolle der Zeitschriften"

Schon lange brennt es mir bei der Diskussion über Cracker und Software-Piraterie unter den Nägeln, Euch einmal zu schreiben. Der von Euch in Nr. 12/88 länglich abgedruckte Brief „Unheilige Allianz" gibt mir den letzten Anstoß, dies zu tun. Lassen wir einmal die ziemlich blödsinnige Analogie weg, die der Schreiber zwischen Softwarefirmen und der „Atom-Mafia" herstellt. Ansonsten beschreibt er aber ziemlich exakt das ungute Verhältnis zwischen Software-Preisen, dem Interesse der Hardware-Hersteller an einem breiten Software-Angebot und dem schmalen Geldbeutel von jugendlichen Computer-Freaks. Nur eines hat der Schreiber noch vergessen zu erwähnen: Die Rolle von Computerzeitschriften.

Ich habe mir einmal den Spaß gemacht und zusammengezählt, was ich ausgeben müßte, wenn ich allein alle ASM-Hits aus der Nr. 12/88 für meinen Amiga 500 zu regulären Preisen kaufen wollte. Gezählt habe ich 8 Programme, die von Euch als „HIT" eingestuft wurden, zu einem Gesamtpreis laut Euren Angaben von ca. 670 DM. Dabei sind solche interessanten Sachen wie „Afterburner" oder Konvertierungen wie „Captain Blood" noch nicht mitgezählt. Wohlgemerkt: Das ist die Hit-Ausbeute eines Monats!

Damit Ihr mich nicht mißversteht: Auch ich finde Eure Zeitschrift in vielem prima. Sonst würde ich sie auch nicht lesen. Wenn über „unheilige Allianzen" gesprochen wird; ist aber auch die Rolle von Computerzeitschriften für Jugendliche mitzubedenken. Es ist ja nicht nur die böse Software-Industrie, die durch Anzeigen Appetit auf neue Programme macht, es sind gerade auch positive Besprechungen in Zeitschriften. Ist es nicht eine ganz schöne Überforderung von Kindern und Jugendlichen, ihnen zu sagen, wie toll doch das oder jenes Programm ist, und gleichzeitig zu verlangen, sie sollten wie mündige Erwachsene Verzicht leisten und nur das kaufen, was ihr kleiner Geldbeutel ergibt? Sie sollten nicht raubkopieren, obwohl das mit dem Computer doch so leicht ist? Die Kriminalisierung der ganzen Szene, die momentan stattfindet, ist wirklich der schlechteste Weg.

Man straft Jugendliche ab, die man vorher angelockt hat. Ich selbst bin Schüler, 18 Jahre, und habe jetzt 120 DM monatlich Taschengeld. Aber mehr als 50, 60 DM kann ich nicht ausgeben, wenn ich nicht für 1-2 Computerspiele auf alles verzichten soll. Also tausche ich oder kaufe Spiele billig ein. Bin ich ein krimineller Fall, dem man keine guten Zukunftsaussichten voraussagen kann? ... Vor Scheinheiligkeit und Blauäugigkeit ist in der Diskussion keiner gefeit. Sicher auch Swapper und User nicht, die gerne auf die hohen Kosten von Originalprogrammen verweisen und damit entschuldigen wollen, daß sie praktisch nie Originale kaufen. Scheinheilig sollten aber auch die Computer-Zeitschriften nicht sein, die gerne Vertreter der Industrie und der Cracker-Szene interviewen, sich selbst und ihre Rolle aber ganz aus der Diskussion lassen. In dem Sinne hoffe ich, daß ihr mal über Eure Veranwortung ehrlich etwas nachdenkt...

Name der Redaktion bekannt

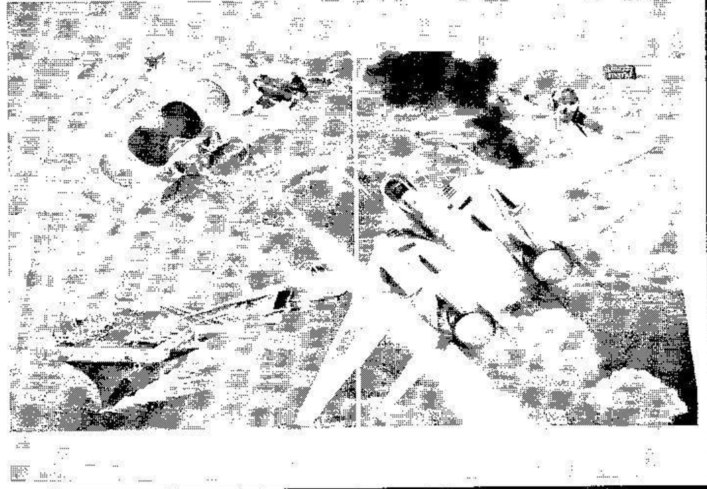
(Anm. d. Red.: Es stimmt, daß die Computer-Zeitschriften sicherlich eine Rolle spielen, wenn „Lust auf ein Game" gemacht wird, d.h. ein Game im Test gut abschneidet. Allerdings glauben wir nicht, daß Kinder und Jugendliche mit der Kaufentscheidung so überfordert sind, daß sie einfach alles, was „Hit" ist, haben müssen und deshalb gewissermaßen gezwungen sind, Raubkopien zu erwerben. Wir glauben vielmehr, daß es in unserer reizüberfluteten und konsumorientierten Zeit einfach „unüblich" (unmodern?) geworden ist, auf etwas zu verzichten, das man sich nicht leisten kann. Daß Computer-Zeitschriften, wie jedes andere Medium, mit beitragen zur Reizüberflutung, ist unbestritten. Die Selektion und die Verantwortung für das eigene Tun liegen aber jedem einzelnen selbst. Das ist bei Jugendlichen nicht anders, ja selbst Kinder, die nur ein paar Mark Taschengeld bekommen, können nicht einfach in den Laden gehen und z.B Süßigkeiten einfach klauen, weil sie kein Geld mehr haben. Die Botschaft der Medien ist in diesem Bereich zum Teil noch eindeutiger „hol Dir...!", „Nimm Dir....". Ob es sinnvoll ist, die „Szene" zu kriminalisieren, steht auf einem ganz anderen Blatt... Vorläufig sind die Gesetze so, wie sie sind.)

„Poster"

..Nun aber zu meinem eigentlichen Anliegen. Als ich mir Ausgabe 11/88 gekauft habe und das Poster heraustrennte, stellte ich fest, daß das nur der erste Teil war. Nun habe ich Ausgabe 12 zugeschickt bekommen und stellte fest, daß die beiden Teile gar nicht zusammenpassen. Ich finde diese Idee mit den Mega-Postern eigentlich gar nicht schlecht, aber wie das bei den Spielen auch oftmals so ist, ist eine gute Idee noch lange keine Garantie dafür, daß es auch wirklich gut ankommt. Beim Poster jedenfalls war ich enttäuscht.

Andreas Fichtner, Gelsenkirchen

(Anm. d. Red.: Es tut uns wirklich leid, daß ein Teil der Auflage offensichtlich verschnitten ist. Wir haben mal zwei Poster herausgenommen, und sie paßten zusammen (siehe Bild). Leider können wir an den verschnittenen Dingern nun auch nichts mehr ändern. Es soll aber nicht wieder vorkommen. Sorry (tausend Entschuldigungen an diejenigen, die's erwischt hat).)





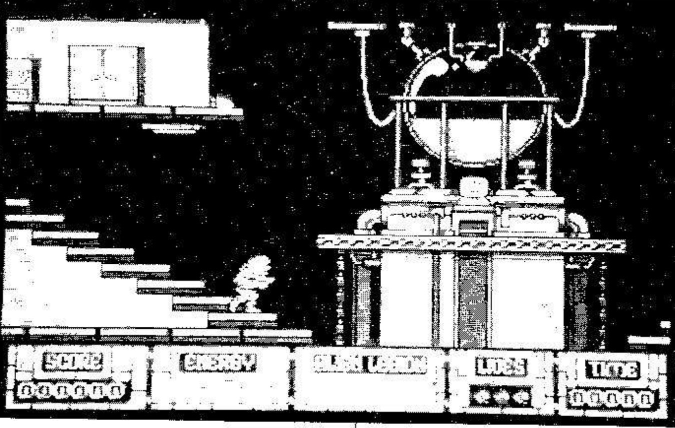
Neue Besen kehren gut! Pegasus und Cachet stellen vor

Amiga-Budget-Software ist ein Thema, zu dem die meisten Softwareproduzenten bisher geschwiegen haben. Claus Peter Lippert, vormals Geschäftsführer von Discovery Deutschland, nahm dies zum Anlaß, sich mit zwei Labels selbständig zu machen. Eine fähige Programmiergruppe sorgt für Qualität bei den Budget-Games, die unter dem Label CACHET veröffentlicht werden. PEGASUS-Software bietet dagegen Normalpreis-Spiele (zwischen ca. 50 – 60 DM), an die qualitativ noch höhere Ansprüche gestellt werden. Bis Februar 1989 erwarten Euch eine Menge Games, von denen einige schon in dieser Ausgabe getestet werden können, während andere noch den letzten Schliff durch die Programmierer erhalten.

Von **CACHET** kommen zunächst **SLIDER, CRASH + BURN,** und **QUASAR** auf den Markt (Tests z.T. an anderer Stelle in dieser Ausgabe). SLIDER ist ein Zahlenpuzzle, das für 34,95 DM angeboten wird. Zum selben Preis wird auch CRASH + BURN, ein Auto-Crash-Spiel vertrieben. QUASAR ist was für Action-Strategie-Freunde. Der Preis wird hier bei 49,95 DM liegen.

CACHET geliefert wird. An Spielidee und -ablauf wurde nichts geändert, lediglich die Grafiken wurden „amigamäßig" gestaltet.

Damit wäre zunächst das Angebot von CACHET abgehandelt, aber PEGASUS hat auch noch einiges auf Lager, z.B. **ALIEN LEGION.** Hierbei handelt es sich um ein typisches Jump-and-Run-Game, das von seinen witzigen und detailreichen



Letzte Hand legt das Programmierteam zur Zeit an ein Game, das CACHET unter dem Namen **DESASTER AREA** veröffentlichen wird. Hierbei schlüpft man in die Rolle eines Raumschiffpiloten, der einen Virus aufspüren und unschädlich machen muß. Dazu fliegt er in einer Labyrinth-artigen Raumstation umher, um drei Wissenschaftler, die das Virus lokalisiert haben, aufzugabeln. Doch, Vorsicht! Es haben sich auch Spione eingeschlichen, die dem Helden falsche Koordinaten des Virus-Zentrums liefern. Abgesehen davon muß man natürlich mit Aliens und der ewigen Spritknappheit fertig werden. Auch DESASTER AREA soll zum Preis von 34,95 DM angeboten werden.

DROL heißt ein weiteres Game, das von Broderbund in Amerika vertrieben wird und dessen Amiga-Fassung uns hier von

Szenen aus ALIEN LEGION



Grafiken und dem actionreichen Spielablauf lebt. Man steuert die kleine Spielerfigur über Brücken hinweg in ein Wald- und Wiesenland, um später dann ins Labor zu gelangen. Allerlei Aliens stehen und schießen dabei im Wege herum. Zwischen den Levels erhält man die Gelegenheit, durch Abschießen aller Teile eines „Superaliens" ein weiteres Leben hinzuzugewinnen. Einige Aliens bewegen sich übrigens von rechts nach links durch das Spiel, der Spielfigur entgegen (woraus folgt, daß man mit der Spielfigur von links nach rechts läuft, um weiterzukommen).

Wenn man also lange genug wartet, dann kommen diese Aliens auch vorn am Anfang des Spiels an. Hübsche Idee! Lediglich die Sprungsteuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, ansonsten gefallen sauberes Scrolling und ein flüssiger Spielablauf.

Was gibt's sonst noch Neues? **SYSTEM 4** findet ab Dezember den Weg auf die heimischen Amiga-Bildschirme. Bei diesem Hüpfspielchen können sich zwei Spieler gleichzeitig versuchen. Dabei müssen Gegenstände, die auf aus Feldern zusammengesetzten Plattformen liegen, eingesammelt werden. Außerdem soll die Farbe der Felder durch Draufhüpfen gewechselt werden. Klar, daß es da einige Robbis gibt, die das Ganze empfindlich stören wollen.

An die Ballerfreunde hat man auch gedacht. **ANDROMEDA** heißt der Titel eines Schießspiels im Stile von *R-Type* und wie sie alle heißen. Die Veröffentlichung ist geplant für Januar/Februar 1989.

Die neuesten Neuigkeiten (wenn's weißer als weiß gibt, dann gibt's auch neuer als neu!) von Cachet/Pegasus betreffen aber nicht nur den Amiga. Mitnichten! Man hat sich dem Archimedes zugewandt. Für die als Supercomputer angepriesene Kiste wird es ein Kopierprogramm geben. „Riscopy" wird das Werk heißen, das eine Kopie mit Formatieren unter zwei Minuten, ohne Formatieren unter 1 Minute schaffen soll.

Nach diesem kleinen Ausflug zurück zum Amiga: In Planung sind ein Amiga-Monitor und ein Bob-Editor. Außerdem wird man von CACHET/PEGASUS bald **M.U.L.E.** bekommen. Die Umsetzung dieses Oldies (ASM 11/88) wird in Zusammenarbeit mit ELECTRONIC ARTS vonstatten gehen.

Wie man sieht, hat Cachet/Pegasus in naher Zukunft einiges auf der Pfanne, was das Herz und vor allem den Geldbeutel der Amiga-User erfreuen wird. Ob das Archimedes-Projekt allerdings den gewünschten Erfolg haben wird, bleibt dahingestellt. Immerhin kümmert sich hier eine Firma um einen von Softwareproduzenten bisher etwas stiefmütterlich behandelten Rechner. Die Endfassungen der Games werden wir natürlich für Euch testen. Mal sehen, was Amiga-Budget bringt! In diesem Sinne wünschen wir Cachet/Pegasus viel Erfolg!

Martina Strack

Hinge-schmiert!

Programm: Graffiti Man, **System:** Amiga (getestet), ST, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** Rainbow Arts.

Tschaaa, was soll man über ein Produkt, von dem man besser die Finger lassen sollte, groß erzählen? Machen wir's kurz und schmerzlos. In **GRAFFITI MAN** von **RAINBOW ARTS** steuert man eine Figur durch eine Horde wildgewordener Skateboardfahrer, Straßenkids, Polizisten und Opas sowie andere Figuren. Alle haben aber eines gemeinsam: Eine Abneigung gegen Sprüher, die sich recht drastisch bemerkbar macht. Man muß diesen Figuren und allem, was sie werfen, also aus dem Weg gehen (sonst Verlust eines Lebens). Ziel ist es, von links nach rechts ein Level nach dem anderen unbeschadet zu überstehen. Das heißt für unsere Figur: Ausweichen. Nach Beendigung eines jeden Levels soll man dann ein Sprühmotiv täuschend echt nachsprühen. Wahnsinn! Im ersten Level funktioniert das z.B. so, daß man die Spielfigur an den unteren Bildschirmrand steuert, bis von hinten einer auf Rollschuhen naht. Jetzt mit der Figur auf die zweite Ebene von unten (wo eben noch ein Opa rumgelaufen ist). Nach dem Rollschuhfahrer gleich wieder nach unten gehen, bis der nächste Irre von hinten kommt usw. So macht man das, und flugs ist der erste Level geschafft. Dann geht's ans Sprühen mit der Maus. Ein paar Sekunden, und wir finden uns schon wieder bei so einer Rennerei (die übrigens auch nicht besonders schwierig zu bewältigen ist) wieder. Danach gibt's als Belohnung das nächste Sprühmotiv.

Sowohl grafisch als auch musikalisch bietet GRAFFITI MAN nichts Besonders. Ganz im Gegenteil: Das ist eindeutig unter dem Standard! Von Spielablauf und Motivation wußte das Game durch gähnende Langeweile und mäßige Action anzuöden. Fazit: 60 Mark sind für GRAFFITI MAN absolut zum Fenster rausgeworfen. Finger weg von diesem Programm!

Martina Strack

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Die Prügelknaben

Programm: Double Dragon, **System:** Atari ST (getestet), C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ca. 28–35 DM (8-Bit-Kass.), ca. 40–50 DM (8-Bit-Disk.), ca. 65 DM (ST-Disk.), **Hersteller:** Melbourne House, England, **Muster von:** Virgin, England.

Warum soll man eigentlich immer gleich zur Knarre greifen, den Laser zücken oder mit dem Raumschiff zu fernen Gemetzeln aufbrechen? Wie wär's denn einfach mal mit einer „gepflegten" Prügelei? Solcherlei zweifelhaftes Gedankengut vermittelt auf eindrucksvolle Art und Weise **DOUBLE DRAGON**, der als Spielhallenautomat vor gut einem Jahr zum ersten Mal dem tatsächlich begeisterten Publikum bewies, wieviel Spaß es doch machen kann, wenn man mal ganz simpel die Sau rausläßt. Da es momentan aber an richtig schönen, neuen Konzepten auch im Softwarebereich mangelt, nahm sich **MELBOURNE HOUSE** dieses Erfolgsgerätes an und präsentiert nun eine Umsetzung, die neben jeder Menge Stöhn- und Ächzlauten wohl beweisen soll, daß die heutige Jugend in der Lage ist, ihre Massakergelüste friedlich am Bildschirm abzureagieren.

Aber Spaß beiseite, gehen wir zu den Fakten über. Und die sehen ziemlich übel aus: Da schnappt sich doch der miese Bandenboss einfach so Deine Freundin! Da schmachtet sie nun in den Gewölben des Gangsterbosses und harrt darauf, von ihrem Helden gerettet zu werden. Dieser kann sich sogleich auf den Weg durch fünf verschiedene Szenen, sprich Levels machen, die diversen Handlanger beseitigen und die Geliebte dann von ihren Fesseln lösen. Sollte sich gar noch ein Freund finden lassen, der aus purer Nächstenliebe sein (Spieler-)Leben auf und ins Spiel setzen will, so darf mit vereinten Kräften zugeschlagen werden – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn wenn die Story auch nach Heimatroman klingt und mir irgendwo auch schon über den Weg gelaufen ist (vielleicht bei diesem indizierten OCEAN-Game...?), im Spiel selbst geht's voll zur Sache. Da darf in bester Karatespiel-Manier geboxt, getreten und gesprungen werden, daß die Fetzen fliegen. Jeder gelungene Treffer wird malerisch mit den entsprechenden FX unterlegt, wobei jeder Gegner seinen ganz persönlichen Todesschrei bevorzugt. Dieser ertönt aber erst dann, wenn man eine bestimmte Anzahl von Treffern gelandet hat. Logisch, daß auch die Helden des Games nur begrenzt Schläge einstecken können, aber bei drei Spielerleben a fünf Treffern und der netten Continue-Option mit fünf Credits könnt Ihr insgesamt 45-mal zu Boden gehen, bevor das Spiel endgültig zuende ist.



Foto: ST-Version

Damit's ein bißchen abwechslungsreicher wird, haben die Macher den Feinden noch Messer, Baseballschläger und Peitschen zugesteckt, die man ihnen schleunigst abnehmen sollte, um selbst Rundumschläge austeilen zu können. So nebenbei können auch diverse Background-Grafiken mit ins Spiel einbezogen werden. Empfehlen kann ich Euch da Tonnen und Steine, denn die rollen ganz einfach über mehrere, anstürmende Gangster drüber. Macht übrigens nicht den Fehler, zu schnell durch die horizontal (machmal auch vertikal) scrollenden Levels zu laufen, denn Ihr müßt jeden auftauchenden Fiesling zu Boden strecken, und wenn Ihr einfach an ihnen vorbeilauft, gibt's irgendwann ein wildes Rudelboxen, bei dem Ihr ganz schnell die Übersicht verliert.

Keine Bange, die Programmierer der Heimcomputerversion von DOUBLE DRAGON hatten Mitleid mit den gefrusteten Automatenspielern von einst und haben den Schwierigkeitsgrad extrem zurückgesetzt. Dies tut dem Spiel nicht gut, denn zusammen mit meinem Kollegen Torsten spielte ich alle Levels beim ersten Test durch! Zwar gingen unsere Credits alle dabei drauf, aber schließlich durfte ich mein Mädel in Empfang nehmen – nach ca. 20 Minuten Spieldauer! Wenn ich mir überlege, wie intelligent die Gangster bei der Automatenversion teilweise vorgingen, so sind sie bei der Umsetzung quasi nur noch Freiwild für einigermaßen gewandte Spieler. Hinzu kommt, daß die Spriteanimation, einer der wesentlichen Punkte eines Beat-em-ups wie diesem, nur mäßig gelungen ist. Zwar sind manche Aktionen gut in Szene gesetzt worden, aber im großen und ganzen sind die Sprites ziemlich häßlich und leicht ruckelig animiert, mal ganz abgesehen davon, daß sie sich ziemlich unrealistisch bewegen.

So richtig gut gelungen ist MELBOURNE HOUSE der Background und das Scrolling, denn beides ist eine wahre Augenweide. Gelungen ist auch der Sound, der viele Effekte, aber leider nur eine kurze, gesampelte Titelmelodie beinhaltet.

DOUBLE DRAGON hätte als Umsetzung ein echter Hit werden können, denn obwohl sich alles in mir dagegen sträubt, muß ich doch zugeben, daß mir auch die Umsetzung recht viel Spaß gemacht hat. Dieser könnte um so größer sein, wenn nicht diese vermeidbaren Mängel wären, die DOUBLE DRAGON nach dreimaligem Durchspielen wohl langweilig machen. Und damit wird's wohl nichts mit dem Hit. So richtig Fun macht das Spiel eh nur im Zwei-Spiel-Modus, in dem sogar der Partner umgehauen werden kann und am Schluß sogar **muß**, denn wenn Ihr alle Gegner massakriert habt, dürfen sich die beiden Helden um das Mädchen schlagen. Wenn Ihr auf romatischen Heroismus dieses Kalibers steht, könnt Ihr Euch DOUBLE DRAGON reinziehen. Unbedingt schlecht ist das Programm ja nicht. *msu*

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Centipede?

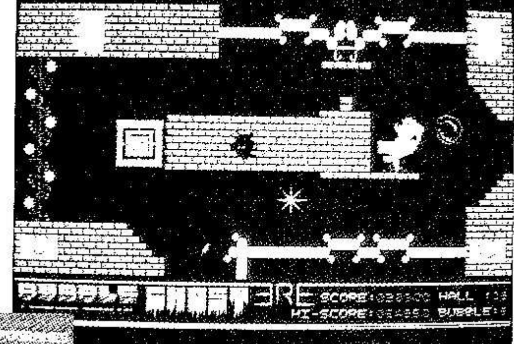
Programm: Quasar, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Cachet, **Muster von:** Cachet

Voraussetzungen: Ihr hattet mal einen C-64 (oder habt ihn immer noch), Ihr wißt, wer Jeff Minter ist, Ihr seid schon eine ganze Weile im Geschäft, Ihr habt jetzt einen Amiga. Wenn Ihr das alles erfüllt, könntet Ihr auch Minters alte Ballerspiele wie *Laser Zone* etc. kennen. Und wenn Ihr diese Programme kennt (und um endlich die Kurve zu kriegen), kennt Ihr auch **QUASAR** von **CACHET**. Natürlich könnte man das Spiel auch *Centipede* nennen, und man hätte recht. Das Spiel läuft so ab: Unten sieht man, winzig klein, das Raumschiff/die Kanone des Spielers. Auf dem Bildschirm verteilt sind Pilze/Blumen/Wasauchimmers, die abzuschießen Teilaufgabe ist. Der andere Teil der Aufgabe besteht darin, über den Bildschirm huschende Tausenfüßler zu eliminieren. Normalerweise bewegen sich diese nur von links nach rechts und, jeweils am Bilschrimrand angekommen, eine Zeile nach unten. Leider gibt es für sie bei QUASAR auch eine schräge „Flugbahn", die für den ungeübten Spieler äußerst tückisch, und darum meist tödlich ist. Den routinierten Spieler erkennt man bei diesem Spiel daran, daß er nur noch auf Verdacht steuert und niemals den Feuerknopf losläßt, denn dies ist wirklich die beste Methode, sich durchzuschlagen. Die Grafiken des Spiels sind nicht überdurchschnittlich; für das ständige Gerangel nach den größten ruckfreien Sprites ohne Bedeutung, aber für ein solches Spiel an sich ausreichend. Der Sound ist gut gestaltet und meines Erachtens richtungsweisend auf dem Amiga. Hier wurden nicht die üblichen gesampelten Geräusche, sondern ultrakurze Samples mit programmierten Effekten verwandt – so spart man eine Menge Speicher! Musik ist vorhanden, klingt sie auch ziemlich dumpf und wenig inspirierend. Ein letztes Wort zum Titelbild: Woher kenn' ich bloß das Raumschiff? Alles in allem ein nettes Spiel, das Erinnerungen weckt, aber mit ca. 50 DM sehr viel zu teuer ist. *Uli*

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Einen Augenblick bitte ...

für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt" werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.





Bobo
Der Comic-Held erlebt die tollsten Abenteuer im „Knast". Eine lustige und abwechslungsreiche Spielidee für bis zu 6 Spieler.

Bubble Ghost
Ein Arcade-Game das optimalen Spielspaß ermöglicht und durch hervorragende Grafik besticht!



Volume II
Eine Spiele-Compilation für alle Action-Fans mit folgenden 4 Programmen: Paper boy, Ghost'n Gobblins, Battle Ship, Bomb Jack II

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren Freunden und Bekannten. Füllen Sie einfach den Coupon aus und senden Sie Ihn mit Unterschrift an:

**Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege**

Für einen neuen „ASM"-Abonnenten + DM 5,-Zuzahlung!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ **Bubble Ghost,** C64 (Kass/Disc) ,Amiga, IBM

☐ **Bobo** Amiga, Atari ST

☐ **Volume II,** C64 (nur auf Diskette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

Bitte beachten Sie:

Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Die High-Tech-Show für jung & alt



Natürlich konnten wir es uns nicht nehmen lassen, bei dieser großen High-Tech-Show, die sich über 14 große Ausstellungshallen erstreckte, selbst einen Stand aufzustellen. Und so bot der **TRONIC-VERLAG** an fünf heißen Tagen allen Interessierten hautnah Informationen rund um den Softwaremarkt (natürlich auch mit der ASM!), gab Tips und Hilfen und stellte sich den Fragen vieler Leser. Damit der Spaß nicht zu kurz kam, gab's in Zusammenarbeit mit der Firmengruppe **GAUSELMANN** noch einen echten Formel 1-Flitzer zu bewundern, in den ein tolles Rennspiel eingebaut wurde, komplett mit Kupplung, Gas und Bremse. Eine echte Zuschauerattraktion! Dieser Service kam gut an und zeigte uns auch, was sich viele bei der ASM oder anderen Zeitschriften des TRONIC-Verlages noch wünschten. Eine Frage, die häufig gestellt wurde, können wir an dieser Stelle endgültig beantworten: Es wird nämlich das **COMPUTER-HASSBUCH NR. 2** geben!

Hassen mußte man seinen Computer auf der HOBBY & ELECTRONIC aber eigentlich nicht, denn vom Rechner bis zum ausgefallensten Zubehör konnte alles kostengünstig erworben werden. Passend dazu waren dann auch die Buch- und Zeitschriftenverlage vertreten, die genügend Begeleitmaterial zu Soft- und Hardware bereithielten. Erstaunt war ich allerdings, daß sich die großen Computerhersteller nicht die Ehre gaben. Sowohl ATARI als auch COMMODORE glänzten nur durch Abwesenheit.

Wer als Freak aber wissen wollte, was so an neuem Stoff für



Wenn man an Stuttgart denkt, fallen einem eigentlich immer nur zwei Dinge ein: Autos und Nudeln. Daß diese Stadt im schönen Schwabenland aber noch weitaus mehr zu bieten hat, bewies einmal mehr die HOBBY & ELECTRONIC vom 10. – 13. November, denn auch in diesem Jahr versammelten sich auf dieser Messe all die, die Technik zu ihrem Hobby gemacht haben – und viel Spaß daran haben! Beginnen wir also einen kleinen Rundgang durch das bunte Allerlei, denn die Messe bot für jeden was, vom Monitorstekker bis zum Hologramm!



sein System auf dem Markt erschienen ist, wurde beim Stand von **LEASURESOFT, COMPYSHOP, PROFISOFT** und **NAUJOKS** bestens bedient. Alle neuen Games waren da und heißbegehrt. Gut war die Versorgungslage auch bei den Spielkonsolen. **BIENENGRÄBER** zeigte die besten und einige neue Module, wobei gleich noch ein Wettbewerb mit der Fitnessmatte ausgetragen wurde – zu Lasten eines Mitarbeiters, der den Spielablauf mit Matte und Computersport vorführte...

Begeistert war das Publikum auch von der **PC-ENGINE**, *die beim Stand von* **COMPUTERSHOP/GAMESWORLD** allen Spiele-Freaks eindrucksvoll bewies, was sie alles kann. Auf der Messe gab's ganz neu für dieses Power-Pack einen Adapter für fünf Jysticks, mit dem der Spaß jetzt erst so richtig beginnen kann!

Ihr könnt also sehen, daß die HOBBY & ELECTRONIC das reinste Schlaraffenland für Computerfans war; eine riesige Spielwiese im wahrsten Sinne des Wortes, die selbst für die gesättigten Freaks noch Neuigkeiten bot. Nicht vergessen werden sollten in diesem Zusammenhang die vielen, vielen Modellbauer und -hersteller, die in sechs Hallen Ihr ganzes Können zeigten. Erstaunlich war auch, wieviel Liebe zum Detail in jedem kleinen Modell steckt. Mit Recht präsentierten da die Besitzer ihre fahr-, schwimm- oder flugfähigen Modelle mit großem Stolz.

Als (krönender) Abschluß seien am Ende noch die Hologrammgalerien erwähnt, die mit dreidimensionalen Bilder an allen Tagen der Messe für großes Staunen sorgte. Kein Wunder, daß so mancher gleich eines dieser tollen 3D-Fotos mitnahm, denn wer hat z.B. schon eine „echte" Schlange an der Wand hängen, die quasi nur aus Luft besteht? Ich jedenfalls konnte kaum widerstehen...

So, die Messe ist nun vorüber, die Stände abgebaut, still und stumm liegen die Hallen herum. Wer sich ein Ticket für den Besuch der HOBBY & ELEKTRONIK besorgt hat, wird's nicht bereut haben, denn ihm wurde viel für's Auge und Geld geboten. Spaß hat's uns allemal gemacht, so daß wir eins wohl jetzt schon sagen können: Wir kommen wieder!

MICHAEL SUCK



PANZERKRAMPF

Programm: Tank Command, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, Croydon, England, **Muster von:** Atlantis.

Nun haben wir ja schon vielerlei Buntes aus dem Reich der Kriegsspiele auf unsere Schreibtische bekommen. Nach *xxx (indi), xxx (indi)* oder *xxx (indi)* kommt nun auch für den Spectrum ein Game heraus, daß sich mit dem Thema „Im-Dschungel-mit-dem-Panzer-auf-feindliche-Stellungen-schießen" beschäftigt. Das Ganze verfolgen wir wie bei den „vorgenannten" Programmen aus der Vogelperspektive (Draufsicht).

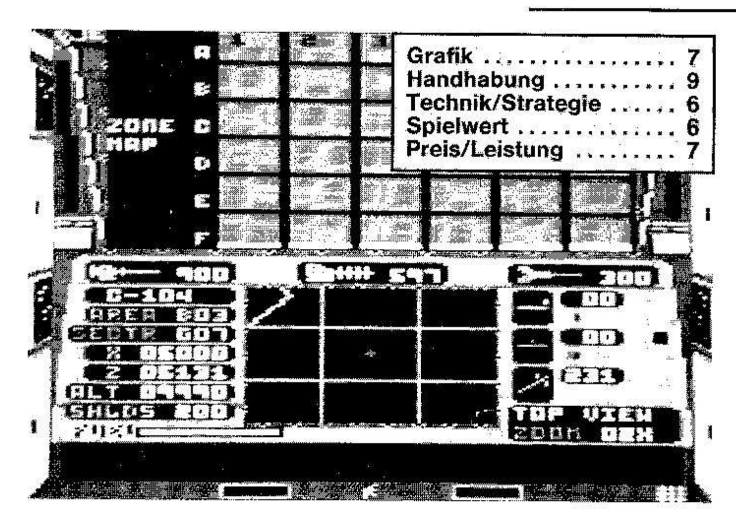
Unser Panzer beginnt seine Säuberungsaktion, indem er über eine Brücke zu einer Insel ruckelt, die er nach Kriegsgefangenen seines eigenen Stammes durchforsten soll. Bei dieser Mission wird er a.) entwerder selbst sehr schnell von feindlichem Dauer- und Kreuzfeuer zerfetzt oder b.) die Stellungen des Feindes vernichten und „Nester" ausheben. So vernichtet er alles, was nach Feind-Material aussieht, besorgt sich zusätzliche Energie (Fuel-Tanks) und benutzt, solange der Vorrat reicht, seine Bomben ...

Das war's auch schon im großen und ganzen. Denn: Was soll man mehr über ein Spiel berichten, das sich mit Haut und Haaren dem simplen Panzerk(r)ampf verschrieben hat. Nicht nur, daß die Präsentation und die Steuerung des Gefährts schlecht ist, vor allem die Story und das wiederholte Aufkochen eines dünnen Story-Kaffees machen **TANK COMMANDO** von **ATLANTIS** zu einem vergessenswürdigen Subjekt. Da haben wir von ATLANTIS schon Besseres gesehen!

Manfred Kleimann

Grafik	4
Sound	1
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Der galaktische Lippenstift



Grafik	7
Handhabung	9
Technik/Strategie	6
Spielwert	6
Preis/Leistung	7

Programm: Echelon, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** U.S. GOLD, **Muster von:** 13

Ein Flugzeug, das man in der Luft stoppen und wenden kann – wo gibt's denn das? Bei **ECHELON**! Das Flugzeug, um das es sich dabei handelt, ist allerdings kein normales Düsending, sondern ein futuristisches Kampfflugzeug mit der besonderen Variante. So kann es senkrecht starten und landen, mal kurz einen Hyperraumsprung ausführen und mit insgesamt drei verschiedenen Waffensystemen den Gegnern den Garaus machen. Solcherlei Wunderdinge sind nötig, denn immerhin ist es die Aufgabe des Spielers, mit dem Supervogel ein Areal von 840 Quadratkilometern zu durchforsten, um endlich das gefürchtete Piratennest auszuheben. Keine leichte Aufgabe, denn die Piraten verstecken ihr Hauptquartier unter einem Schutzschild, das nur über sechs Zwischenschritte langsam geöffnet werden kann. Wie dies aber auszuführen ist, kann nur in Erfahrung gebracht werden, indem der Spieler, übrigens ein Angehöriger der Elitetruppe ECHOLON, die sechs Teile der Piratenkarte findet, die irgendwo, Gott weiß wo, in diesem riesigen Areal versteckt sind. Selbst dann bleibt noch ein kleines Problemchen zu lösen, mit dem selbst Robert Stevensen die Schatzsucher bei seiner Schatzinsel nicht traktierte: Alle Teile der Karte sind codiert und müssen demnach auch wieder decodiert werden. Uff, die Jungs von **ACCESS**, die sich dieses Game haben einfallen lassen, haben aber noch kräftig draugelegt und spendieren zur schwierigen Mission noch einen kompletten Flugsimulator in 3D-Vektorgrafik, mit der Ihr Euch auch noch herumschlagen müßt. Bei der Fülle der Tastaturkommandos, die so notwendig werden, ist es sehr lobenswert, daß U.S. GOLD noch eigens eine Tastaturschablone beilegt, um die ewige Sucherei wenigstens halbwegs zu erleichtern.

Auf schnelle Reaktionen kommt es aber auch nicht unbedingt an, obwohl die Anleitung verpricht, daß ECHOLON sowohl Action- als auch Strategiespiel sei. Paperlapapp, kann ich da nur sagen! Die Vektorgrafik ist quälend langsam animiert und macht Kampfszenen auch dann nicht interessanter, wenn der Skilllevel auf „very hard" gestellt wird. Praktisch macht Ihr bei ECHLON nichts anderes, als schwierige Flugmanöver auszuführen, um irgendwann auf die heißersehnten Teile der Karte zu stoßen. Zwar gibt es noch diverse Details, die ich hier nicht näher aufführen möchte, aber die das Programm interessanter machen, aber letztendlich vollzieht sich das Game ziemlich schleppend. Bei reinen Strategiespielen ensteht ja der Reiz durch die Vielzahl an Überlegungen, die dem Spieler abverlangt werden, bei ECHOLON sollte dieser Reiz durch Actionsequenzen und die schwierige Aufgabe entstehen. Tatsächlich ist aus diesem Konzept aber ein mäßiges Strategiespiel entstanden, daß zwar in sich logisch ist und ein akzeptables Konzept aufweist, aber durch die – auch rechnerbedingten – Mängel im Spielablauf über das Mittelmaß nicht hinauskommt. Da hilft es nichts, daß U.S. GOLD in einer Beilage zu ECHOLON stolz den „Lipstick" anpreist, mit dem über ein umhängbares Micro durch Laute gefeuert werden kann. Dieser intergalaktische Lippenstift mag zwar bei reinrassigen Ballerpielen von Nutzen sein, bei ECHOLON hat er jedoch seine Funktion verfehlt. Ich steh' eh nicht so auf Lippenstifte, die mache immer so verräterische Flecken...

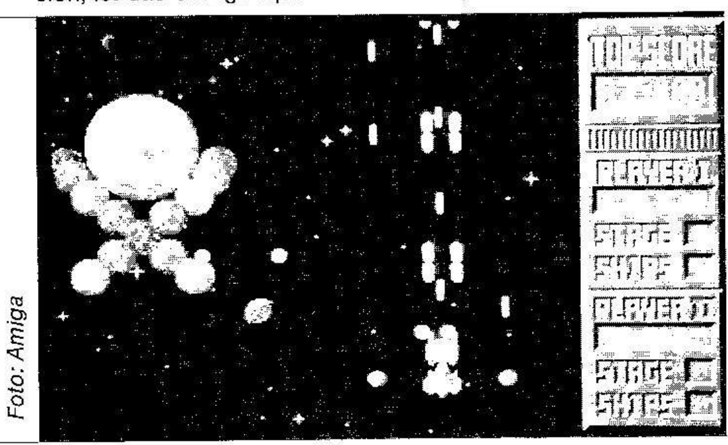
Michael Suck



Der richtige Dreh!

Programm: Scorpio, **System:** Amiga (getestet), C64, **Preis:** ca. 60 DM, Amiga, ca. 30 DM C64 Kass, ca. 35 DM C64 Disk, **Hersteller:** Kingsoft, Muster von: Kingsoft

„Konvertierungen" des IREM-Klassikers R-TYPE (Spielhalle), gibt es ja mittlerweile viele. Da darf natürlich die Firma **KINGSOFT** mit einer eigenen Version nicht fehlen. Dabei muß man aber sagen, daß Kingsoft so schlau war, soviel am Spiel zu ändern, daß wirklich keine rechtlichen Probleme zu befürchten sind. Denn die wirkliche R-TYPE-Umsetzung kommt von Electric Dreams. **SCORPIO** , die Kingsoft-Version, ist das einzige Spiel dieses Genres, in dem der Screen nicht von rechts nach links, sondern von oben nach unten scrollt. Desweiteren fehlt der Power-Schuß. Ansonsten sind aber so ziemlich alle Sonderwaffen und Ausrüstungsgegenstände vorhanden, die auch bei R-TYPE vorkommen. Nur, daß sie bei SCORPIO leicht abgewandelt wurden. So verändert die Drohne z.B. nicht ihr Aussehen und kann sogar in begrenztem Umfang gesteuert werden. Ist sie angekoppelt, kann sie mit einem schnellen Doppel-Druck des Feuerknopfes abgesprengt werden, wodurch sich auch ihre Schußeigenschaften ändern. Folgt jetzt aber ein weiterer Doppel-Druck, so hält die Drohne in der letzten Position an und folgt nun den Steuerbewegungen (rechts, links) des Schiffes. Wenn man dieses Spielchen (Doppel-Druck) jetzt nochmal wiederholt, kommt sie langsam zum Raumschiff zurück.
Zusätzlich gibt's dann noch abprallende Laser-Schüsse, kleine Seiten-Drohnen, stärkere Waffen, Speed-up's usw. Leider haben nicht alle Symbole (sie entstehen, wenn bestimmte Angriffswellen komplett vernichtet werden) beim Aufsammeln einen positiven Effekt. So kann es auch vorkommen, daß jede Menge Speed wieder abgezogen wird. Sehr ärgerlich, wenn dies geschieht. Die obligatorischen übergroßen Gegner zum Ende eines jeden Levels, sie gibt es bei SCORPIO nicht! Oder vielmehr, es gibt sie schon, aber nicht jedesmal. Ein Level endet z.B. damit, daß man in eine Art Labyrinth gerät, durch dessen Gänge recht große Gegner fliegen. Extrem schwer, da kaum vorherzusagen ist, in welche Richtung sie an einer Kreuzung abbiegen. Der letzte Level wartet dann aber doch mit einem gigantischen Schluß-Alien auf. Das Ding ballert wie verrückt, bewegt sich und schlenkert mit den Armen; gut gemacht aber schwer zu besiegen.
Die Grafik ist im allgemeinen recht gut, obwohl ein Teil der Sprites etwas klein geraten ist, so auch das eigene Schiff. Aber, um ehrlich zu sein, bin ich ganz froh über die geringe Größe; sonst wäre es fast unmöglich, allen Gegnern auszuweichen. Die Animation geht voll in Ordnung, besonders die „Schlange" hat es mir angetan. Den Sound kann man aber vergessen! Während des gesamten Spiels wird immer derselbe Sample abgespielt. Das geht mit der Zeit auf die Nerven. Leider bringt es nichts, die Lautstärke herunterzudrehen, da die Spielgeräusche sonst nicht mehr zu hören sind. Sie sind einfach gegenüber der „Musik" zu leise! Technisch sind ein paar kleinere Mängel zu vermerken, sie beziehen sich aber hauptsächlich auf die Titelsequenz, in dem die Schrift doch sehr ruckelig bewegt wird.
Fazit: Obwohl SCORPIO sehr stark an R-TYPE angelehnt ist, stellt es doch ein ziemlich eigenständiges Produkt dar. Es macht Spaß, SCORPIO zu spielen, und das ist, so finde ich, daß Wichtigste!
Zwar erhält es keinen Hit-Stern. Den hätte es bekommen, wäre es auch nur fünf DM billiger. Trotzdem kann es getrost gekauft werden, es sei denn, man nennt schon eins oder sogar mehrere ähnliche Spiele sein Eigen. *Ottfried Schmidt*


Foto: Amiga

Grafik:	9
Sound:	5
Motivation:	8
Spielablauf:	9
Preis/Leistung:	8

Lust auf Laserhagel?

Programm: Slayer, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Rack'it, Abingdon, England, **Muster von:** Hewson Consultants.

Mit Low-Budget-Software ist das immer so eine Sache: Man ist geneigt, die Programme – wegen ihres günstigen Preises – entweder bei guter Qualität hochzujubeln oder bei minderer Güte möglichst den Flop-Gedanken aus dem Hirn zu verbannen. Merkwürdig, was? Doch: In diesem Falle habe ich ein echt gutes Spiel „anzubieten", das zwar mehr wert ist als es der Preis aussagt, aber dennoch nicht als Hit bezeichnet werden kann: **SLAYER** von **RACK' IT!**

Wir haben hier ein typisches Konglomerat aus verschiedenen Spielarten der Shoot 'em Up-Gattung in der Datasette. Der Kampfgleiter ähnelt einem gewissen „Manta", die Spielfläche den üblichen *R-Type*- oder *Salamander*-Verschnitten, und die Spielidee ist ebenfalls klar: Zerstören und vernichten, um irgendetwas oder irgendwen zu retten und selbst heil davonzukommen.
So ist es auch nicht besonders schwierig, durch das erste Bild zu kommen, wenn man weiß, daß die umherschwebenden Bläschen nicht berührt werden dürfen und nicht abgeschossen werden können. So rauscht man mit seinem Gleiter an den Blasenspuckern schnell vorbei, immer ein Auge auf die Photon-Laser gerichtet. Wehe, wenn sie losgelassen (die Laserstrahlen). Diese nämlich lassen unseren schießwütigen Gleiter in der Luft zerbersten, wenn er in ihre Reichweite gelangt.
Nachdem wir die ersten Zusatzwaffen (lila Dinger) aufgesammelt haben, geht's schon etwas besser zur Sache. Die sogenannten „Clones" nehmen uns einige Zerstörungsarbeit ab und werden durch Treffer leider wieder von uns „abgezogen" (einen gewissen Schutz verleihen Sie dem Gleiter dadurch schon). Die verschiedensten Waffensysteme, Schnellfeuer, eigene Laser und Rundum-Dum-Dum-Geschosse sorgen dafür, daß die entsprechenden Monster, die uns den Zugang zum nächsten Level versperren, weggeputzt werden...
SLAYER ist halt ein stinknormales, übliches Ballerspiel für den C-64, das aber durch einen doch gehobenen Schwierigkeitsgrad den User für einige Zeit am Rechner festhalten wird. Diese „Komposition" ist technisch gut gemacht, und es kommt eigentlich nie der Gedanke auf, daß es sich um ein 10-Marks-Produkt handelt. Ohne Zweifel – ein gefundenes Fressen für Space-Baller-freunde mit schmalem Geldbeutel! *Manfred Kleimann*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9

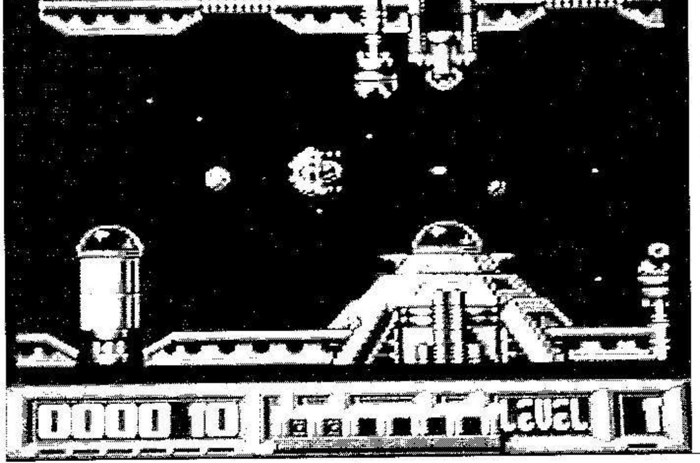


Foto: Gut und preiswert: Slayer

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!




5/87



10/87



11/87

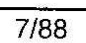


12/87



4/88

5/88

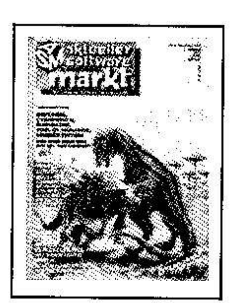
7/88



9/88



10/88



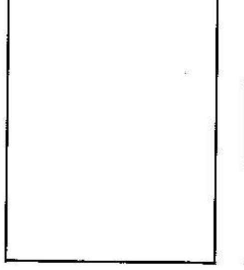
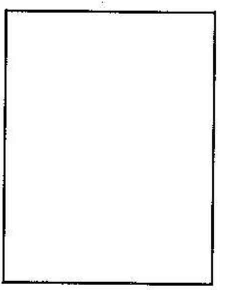
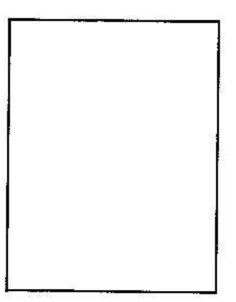
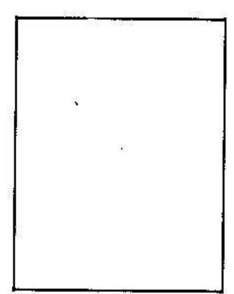
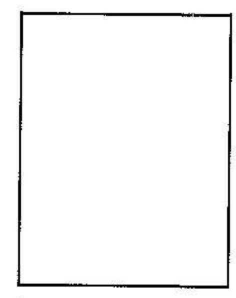
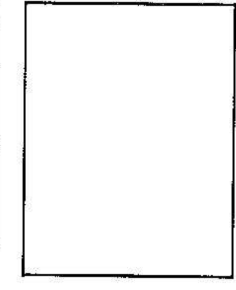
11/88



12/88



1/89

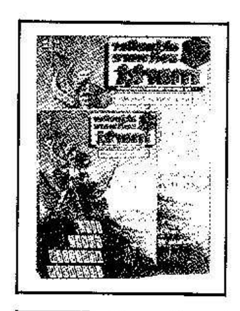
SONDERHEFTE - ASM



Nr.1 DM 9,80



Nr.2 DM 7,50



Nr.3 DM 7,50

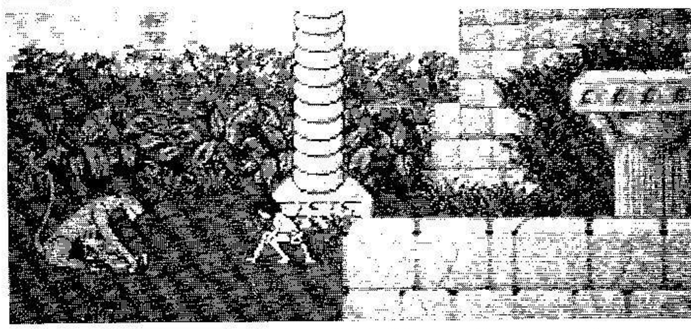


Nr.4 DM 4.50

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

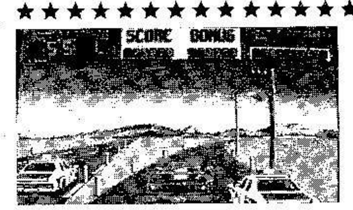
Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

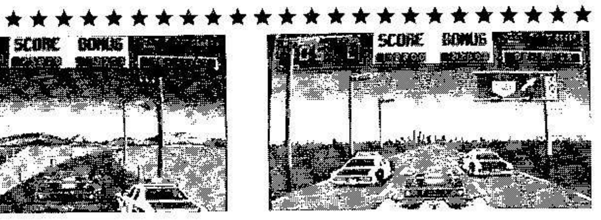
zusammengestellt von Manfred Kleimann und Michael Suck



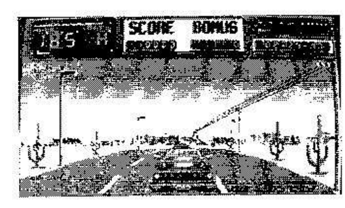
Eine weitere Versoftung eines Walt-Disney-Comics steht uns ins Haus. Mit **DAS DSCHUNGEL-BUCH** hat das französische Softwarehaus **COKTEL VISION** einen zugkräftigen Titel in Arbeit. Im Mittelpunkt des Geschehens steht der kleine Mowgli, der irgendwo im Urwald ein Menschendorf finden muß. Bei seiner Suche helfen ihm einige der Tiere im Dschungel, andere jedoch haben es auf Mowglis Leben abgesehen. Erscheinen werden Versionen für Atari ST und IBM PC (65 Mark), Amiga (75 Mark) sowie Amstrad CPC (50 Mark/Disk.).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★









Trotz durchschnittlicher Spielbarkeit haben die **CRAZY CARS** von **TITUS** in der Softwareszene wohl eingeschlagen wie eine Bombe. Woran man das merkt? Weil's jetzt **CRAZY CARS II** gibt! Bei dieser neuen Folge aus der Reihe „umweltfeindliche Auto-Entsorgung" braust Ihr mit 'nem Ferrari und 200 m/ph durch die Bundesstaaten der USA, immer auf der Suche nach korrupten Cops. Das Gameplay nimmt sich also gegenüber dem ersten Teil nicht sehr viel, denn auch diesmal wird à la *Roadblasters* auf der Straße geballert, was das Zeug hält. Besserung gelobte TITUS für diesen Nachfolger in puncto Spielbarkeit und Technik. Mal sehen, was draus wird. Zu haben ist CRAZY CARS II jedenfalls für den Atari ST, Amiga, IBM, C-64, Amstrad und Spectrum zu Preisen zwischen 30 und 70 DM.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

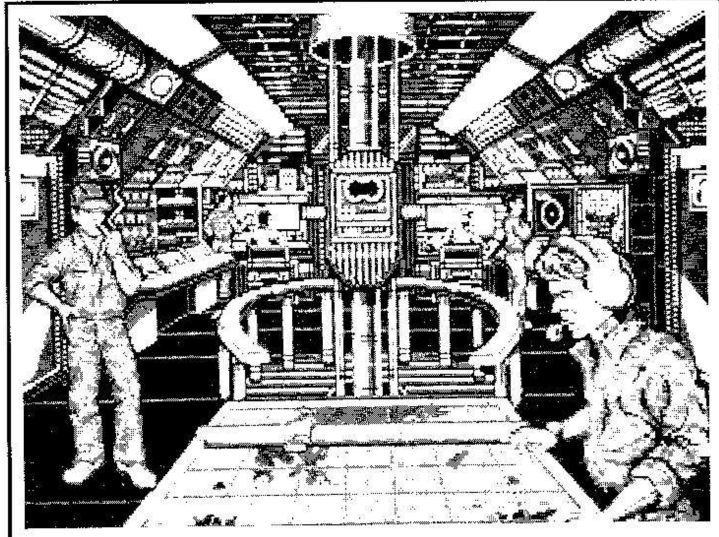
„Offizieller NINTENDO-Fan-Club gegründet!" So lautet die Meldung, die uns der Generalimporteur des **Nintendo-Spielsystems,** die Firma **BIENENGRAEBER** schickte. Jeder, der sich zur Fan-Gemeinde der NINTENDO-Gamers rechnet, Fragen zu Spielen hat oder mit Gleichgesinnten diskutieren möchte, kann mit von der Partie sein. Die Vorteile: Kostenlose Mitgliedschaft und eine Fan-Club-Karte im Kreditkartenformat. Ferner wird der Club Aufkleber, Poster, T-Shirts und vieles mehr bieten, was jugendlichen Fans Freude bereitet. Der Club ist telefonisch, jeweils montags und donnerstags, von 16 bis 18 Uhr unter folgender Nummer zu erreichen: (040) 54 55 11.

★★★★★★★★★★★★★

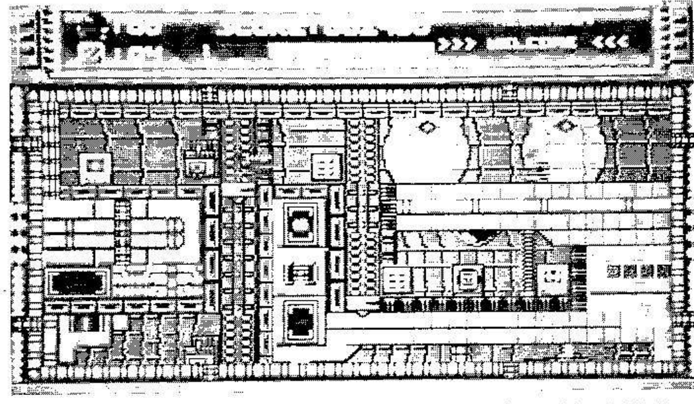


Unser Freund **Herbie Wright** freut sich sichtlich über den „TILT-PREIS" für „sein" ST-Programm **STAR RAY.** Erstaunlich nur: Er trägt zum ersten Mal, seit wir ihn kennen, eine Armbanduhr. Schick, schick, Herbie, steht Dir!

★★★★★★★★★★★★★



Programme der unterschiedlichsten Art werden auch von **ELECTRONIC ARTS** gemeldet! Neben den Konvertierungen von **CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER** für Amstrad, **FUSION** für ST und **BARD'S TALE II** für MSDOS gibt es auch ein paar neue Produktionen: Die erste behandelt softwaremäßig eine Art von Sci-Fi-, Horror- und Action-Abenteuer, das „filmisch" vor unseren Augen ablaufen soll. Die Freunde des 64er (nur auf Diskette!; ca. 45 Mark) werden noch Ende Januar in den Genuß eines „etwas anderen" Spiels kommen. Eine klassische Simulation erwartet den PC-Markt mit **688 ATTACK SUB:** Der Spieler darf sich entweder als Kommandant eines U.S.- oder sowjetischen U-Boots fühlen, um zu versuchen, mit Geschick und Taktik feindliche Flottenverbände aufzuspüren oder ihnen bei Gefahr auszuweichen. Ein Spiel, bei dem man „untertaucht"! Erhältlich Ende Januar für etwa 75 Mark.



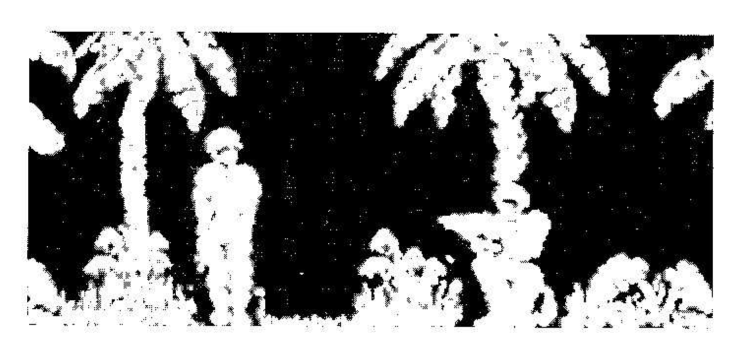
XORON 2001 heißt ein extrem schwieriges, kniffliges Hüpf-Kletter-Sprung-Schieß-Spiel, das der Feder der Bochumer Firma **STARBYTE** entsprang. Das Amiga-Programm werden wir in einer der kommenden Ausgaben genauer unter die Lupe nehmen. Wollen doch mal sehen, ob die Jungs noch „etwas anderes können", als ein erstklassiges Mini-Golf-Plus-Programm zu erstellen!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

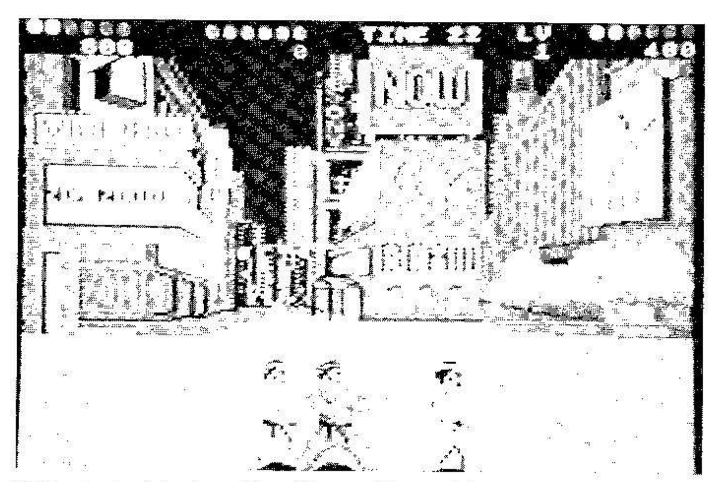
Der Low-Budget-Gigant **CODE MASTERS** strebt neuen Ufern entgegen! Diese sollen vor allen Dingen saftige Gewinne abwerfen, denn die Firma lockt ihre finanzschwachen Kunden mit einem Games Pack namens **FIRST ELEVEN**, auf dem sich vier völlig **neue** Ballspiele befinden, angefangen vom Indoor- bis zum Outdoor-Soccer. Den Preis wollte man uns noch nicht verraten, dafür aber die lieferbaren Formate: Amiga, Atari ST, IBM, Amstrad und Spectrum.

CDS kommt wieder mit einer Verquickung von Brett- und Soft-Spiel: **TANKATTACK** heißt das gefällige Game, bei dem bis zu vier Spieler teilnehmen können. Einjeder übernimmt die Rolle eines Generals, der über Waffensysteme, Panzer und Leute verfügt, um sich à la *Risiko* feindlicher Territorien zu bemächtigen. Für C-64, Spectrum und Amstrad soll bereits Anfang Januar der Start erfolgen; ST- und Amiga-Versionen werden Ende des gleichen Monats erwartet.

Kaum, daß wir über das Wild-West-Game **BLAZING BARRELS** für den 64er berichtet haben – und immer noch kein Sample in den Händen halten -, da wird uns schon ein Shot für den ST zugesandt. „Also, bringen wir's rein", dachten wir bei uns. Hier ist es!
GI HERO, ein Kriegsspiel für den Amstrad (anfänglich!) hatten wir, trotz Planung, kurz vor Redaktionsschluß nicht mehr unterbringen können. Kleiner Trost für die Amstraderianer: Das erste Bild eines Spiel-Genres, das momentan Hochkonjunktur hat!



Endlich ist es da, ein Programm, auf das viele User (zunächst einmal 64er- und Specci-Fans) gewartet haben: **EXPLODING FIST+!** Weiter geht's mit der bewährten Form der martialen Kunst der Selbstverteidigung (oder Angriff?). Na, jedenfalls geht's wieder ganz schön zur Sache, was den Jungs auch hierzulande sichtlich Spaß bereitet. Die Preise für das „PLUS": Ca. 32 Mark (64er-Kass.) und etwa 40 Mark für die Disk. Der Spectrum-Kassettenpreis soll bei etwa 26 Mark liegen.
Last but not least: **STAR TREK** gibt's nun auch für den C-64 und den PC.



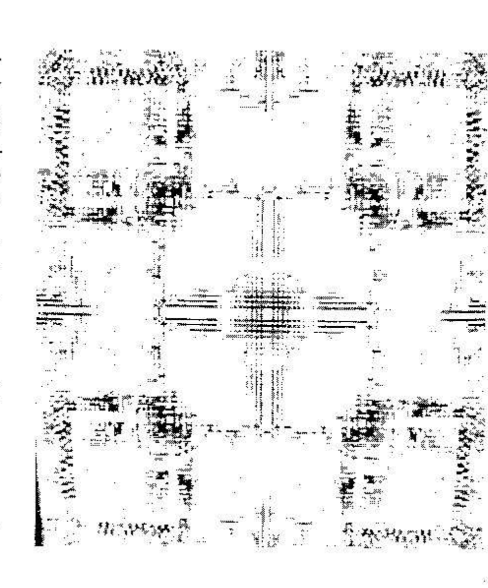
Der anglo-irische Box-Star **Barry McGuigan** versucht sich jetzt als Prominenter an **SUPERIORs BY FAIR MEANS OR FOUL.**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Wer **UMS**, den UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR von **RAINBIRD**, bereits zu schätzen gelernt hat, wird vielleicht auch an den zwei nun verfügbaren Szenario-Disks seine Freude haben. Hobby-Militärstrategen oder passionierte Feldherrn dürfen nämlich nunmehr den amerikanischen Bürgerkrieg mit seinen einzelnen „Etappen", sprich Schlachten, nachspielen oder sich in den Dschungel Vietnams stürzen. Über Geschmack läßt sich zwar streiten, aber dies sollten in diesem Falle nur die IBM oder Atari ST-Besitzer tun, denn nur die werden mit den Szenario-Disks zum Preis von ca. 45 DM bedient.

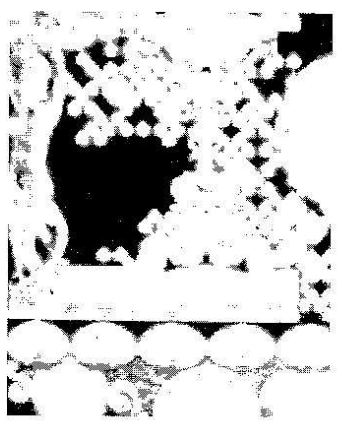
Wer es bis jetzt gierig, aber mittellos auf die Anschaffung teurer CD-ROM-Verfahren wartete, wird nunmehr erlöst! Alles, was Ihr braucht, ist ein stinknormaler CD-Player und einen noch stinknormaleren C-64. Dann geht's ab: Man nehme eine **SPIELE-CD** (!!!) aus dem Hause **RAINBOW ARTS** und erhalte damit eine Compilation aus zehn Spielen und zehn Soundtracks von Chris Hülsbeck – und das in digitaler Qualität und fantastischer Ladezeit! Auf der Silberscheiben findet man die Games **SOLOMON'S KEY, DROP ZONE, LEADERBOARD, IMPOSSIBLE MISSION, DAVID'S MIDNIGHT MAGIC, LODERUNNER, M.U.L.E., FIST II, MISSION ELEVATOR** und **JINKS**. Im Frühjahr 1989 dürft Ihr Euch diese Novität auf dem Computermarkt reinziehen, der Preis steht nicht fest, aber hitverdächtig ist's allemal!

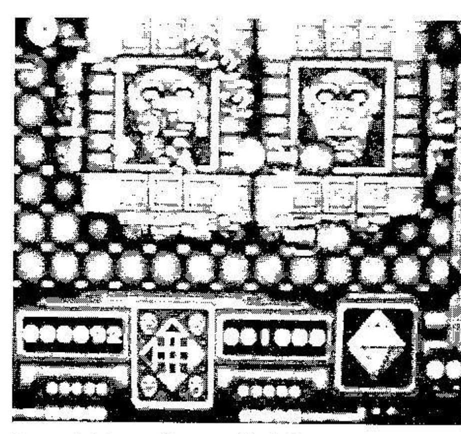
Lightshows oder audio-visuelle Computerkunst für die Heimrechner gab es bislang selten, sieht man mal von *New Wave's Tubular Bells* oder *Llama's Colourspace* ab. Nun kommt **LLAMA SOFT** mit einem weiteren grafisch-psychedelischen Werk auf den Markt: **TRIP-A-TRON** heißt es. Dieser Spaß kostet den ST-User ca. 110 Mark. Wer das Ganze auf Video (VHS) bewundern möchte, muß ca. 40 Mark bezahlen. Die Musik zu dem Streifen stammt von Altmeister **Adrian Wagner**, der hier u.a. seine STs einsetzte, um mit der CD **MERAK** ein erstaunlich dichten Klangteppich zu legen (Preis: ca. 30 Mark). Näheres zu den Projekten bei uns oder direkt bei: LLAMA SOFT, 49 Mount Pleasant, Tadley, Hants RG26 6BN, England. Tel.: (von Deutschland aus) 00447356-4478.



★ ★

Über **HEWSONs** Januar/Februar-Titel hatten wir Euch ja bereits informiert. Hier nun ein paar Screenshots zu den Games **KALASHNIKOV** und **ASTAROTH!** Beide Games werden für ST & Amiga gestartet, ob's 8bit-Varianten gibt, steht noch in den Sternen. Desweiteren erwarten wir (für Amiga & ST) **CYBERNOID II – The Revenge.** Mal sehen, ob der Nachfolger das halten kann, was die „Fighting Machine" vormachte! Eine 8bit-Neuigkeit (Spectrum, C-64 und Amstrad) besteht aus dem Ballergame aus der Feder von **Raffaelle Cecco: STORMLORD.** Nicht einmal die voraussichtlichen Termine für 16bit können gemeldet werden, während das Game für die „Kleinen" Ende Januar erscheinen soll. Die Preise bewegen sich im Rahmen.



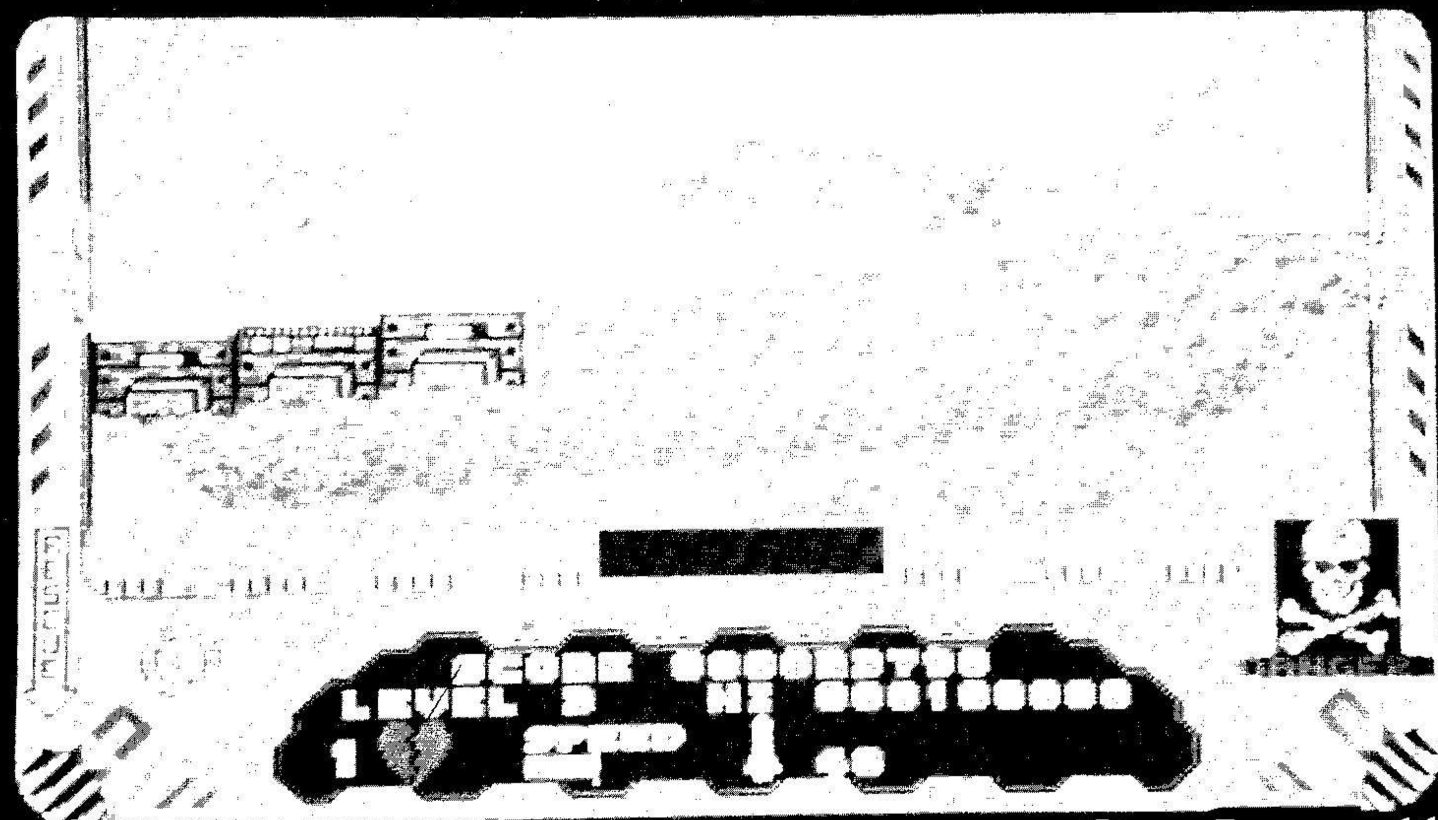


KIXX, das neue Low-Budget-Haus aus Britannien, meldet folgende Wiederveröffentlichungen zu Super-Preisen (ca. 12 Mark): **LEADERBOARD** (C-64, Spectrum, Amstrad), der All-Time-Hit und **KRAKOUT** (Spectrum, C-64, Amstrad, MSX, BBC), eine der besten Breakout-Varianten. Dann mal ran an den Speck!

Nun steht es also endlich fest: **COLOSSUS CHESS IV** ist das bestverkaufte Schachprogramm aller Zeiten! **CDS** kann wahrlich stolz sein, denn von diesem edlen Schachprogramm konnten nicht weniger als 150.000 Stück verkauft werden. Nicht schlecht, Herr Specht!

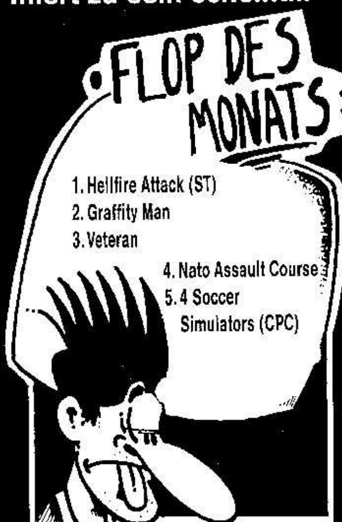
★ ★

Auch an dieser Stelle einen ganz dicken Kuß an alle, die im Rahmen unserer Spendenaktion **Hilfe für krebskranke Kinder** mit ein paar und mehr Mark geholfen haben, die Not etwas zu lindern. Für alle, die gern noch mal die Kontonummer „eingeblendet" haben wollten – hier ist sie: „Hilfe für krebskranke Kinder – eine Initiative des STERN in Zusammenarbeit mit der Deutschen Krebshilfe", **Konto 100 bei allen Banken und Sparkassen, Empfänger: Deutsche Krebshilfe, Verwendungszweck: Hilfe für krebskranke Kinder, ASM.** Nicht nur wir bedanken uns...
Eine recht gute Idee hatte das deutsche Software-Haus **RAINBOW ARTS**, das anstelle der obligatorischen Weihnachtskarten in diesem Jahr der ASM-Redaktion einen Scheck über 300 Mark überreichte. Kommentar: Klasse!



Flying Flop: „SuperCobra“ bringt es nicht!

Sind wir nun verwöhnt von der Vielzahl guter Luftkampfsimulationen, oder wurden die Erwartungen einfach durch großspuriges Werbeengagement in der Vorankündigung zu hoch geschraubt? Egal, denn was sich im folgenden in die Lüfte schraubt, ist nichts anderes als ein saftiger Flop in der Gestalt eines SuperCobra-Kampfhelikopters, dessen tragischer Sturzflug vom Software-Himmel geradezu vorprogrammiert zu sein scheint...



Programm: Hellfire Attack, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C 64/ 128, Spectrum, **Preis:** ca. 65 Mark (ST, Amiga), ca. 45 Mark (C 64), ca. 30 Mark (Spectrum), **Hersteller:** Martech Games Limited, UK.

Also äääährlich, das Patentrezept für Spitzenflops scheint sich immer größerer Beliebtheit zu erfreuen, aber warum? Das bringt doch nix! Nur verkasperte Käufer, die sich – wie in unserem Beispiel – ein wahrlich überteures und immer noch schlechtes Soundprogramm mit noch schlechteren Grafikbeilagen aufschwatzen lassen. Zugegeben, die Verpackung spricht an und verspricht vieles, was der User dann vergeblich suchen muß. Doch schon beim studieren der Allround-Spielanleitung für alle Systeme hapert's am Verständnis: „Schwaden feindlicher Kampfjäger greifen Sie an...Sie müssen sich gewandt hin und her drucken...“ (Originaltext der Anleitung). Ja, was in aller Welt sind denn „Schwaden“, und wie in aller Welt „druckt“ man hin und her? Tun wir einfach so, als hätten wir's nicht bemerkt, und werfen die unnütze Anleitung dezent in den Müll. Wenden wir uns nun der ST-Diskette zu und laden **HELLFIRE ATTACK** gnadenlos ein.

Wir sehen auf unserem ST nach der Parametereingabe das Hinterteil eines heliflopterartigen Sprites, welches sich sogleich - flop-flop-flop - in die Lüfte erhebt. Das wäre ja alles gar nicht soooo schlimm (frei nach dem Motto: Ein schöner Rücken kann ...), wären da nicht diese rechteckigen · Baumsprites, Hausdächer und alles, was man eben einer einfältigen Landschaft in Bauklötzchenmanier zuordnen mag, die nach rechteckigen Explosionseffekten zum rechteckigen Niemandsland zerschossen werden. Während eines ruckelscrollenden Überflugs über ein „hingeflohtes“ feindliches Territorium nähert sich besagtes Hinterteil ständig mies gestalteten gegnerischen Flugzielen, die mit 'ner guten Portion Glück auch mal getroffen werden können. Das Problem: Sobald der Hintern der SuperCobra seine Flughöhe erreicht hat, fängt er an, unkontrolliert durch die Gegend zu ballern. Man trifft meist mehr Bäume und Häuser, als eigentliche Gegner, und irgendwann ist eines der (immerhin) neun Leben dahin, ohne es überhaupt bemerkt zu haben. Ebenso überrascht wird der User sein, wenn er plötzlich – ohne großartiges Zutun – einen Level hinter sich gebracht hat.

Wenn man bedenkt, daß man heute schon in der Lage sein sollte, einem Ballerspiel ohne weitere Schwierigkeiten realistisch akustische Schußeffekte zu verpassen, kann man dieser Leistung eben nur beschränktes Lob zollen. Es ist einfach eine Frechheit, einen horrenden Preis für ein dermaßen ST-untypisch schlechtes Programm zu verlangen und solch dickem Flop ein über alle Mängel hinwegtäuschendes, schmeichelndes Äußeres zu verleihen, nicht zuletzt durch die riesige Werbetrommel im Vorfeld. Doch wie die Rückseite des Covers schon verspricht: „Da bleibt auch abgebrühten Spielern der Atem weg“ – vor Enttäuschung!

Matthias Siegk

Programm	**4**
Sound	**3**
Spielablauf	**1**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**1**

Hallo, Ihr Lieben!
Wieder haben wir eine Seite für Eure brandaktuellen Super-Hits freigehalten. Die „Ewigen-Liste" entnahmen wir für diese Ausgabe einer Zusammenstellung von Girls Computer Club 1988, vertreten durch: Elke Lützel, Mumbachertalstr. 126, 6942 Ober-Mumbach (Atari 1040 ST); Mirjam Klein, Langen-Morgen 17, 6943 Birkenau (Atari 520 ST); Berit Hipp, Im Gimpelbrunnen 15, 6943 Birkenau (C 128 D); Silke Lienau, Neckarstr. 15, 6943 Birkenau (C64); Sylke Engemann, Groß-Breitenbach 53, 6942 Mörlenbach (Atari 1040 ST). Ihr bekommt ein Überraschungspaket mit Software für Eure jeweiligen Systeme. Und jetzt folgen die jeweils 3 Gewinner der diesmaligen Sound- und Grafik-Top-Ten. Je 20 Deutsche Mäuse an: Karsten Koslick, Gräfrathestr. 84, 5600 Wuppertal 11; Sebastian Heger, Im Kirchenfelde 33, 4790 Paderborn 18; Sabine Thiede, Celsiusstraße 38, 1000 Berlin 45; Ulrich Rahlenbeck, Nordhauser Str. 28, 5860 Iserlohn 8; Holger Gent, Meno-Peters-Str. 38, 2959 Jemgum; Roman Diehl, In den Biegen 19, 6000 Frankfurt 56. Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwünsch und allen, die mitgemacht haben ein ebenso herzliches Dankeschön!

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt vom The Girls Computer Club 1988

1. Die Arche des Captain Blood
2. Dungeon Master
3. Cybernoid „The fighting machine"
4. Cybernoid II „The Revenge"
5. Katakis
6. Carrier Command
7. Virus
8. Beyond the Ice Palace
9. Bard's Tale I
10. Bard's Tale II
11. Bard's Tale III
12. Jinxter
13. The Pawn
14. Fish
15. Star Trek
16. Test Drive
17. Bad Cat
18. Winter Edition
19. Daley Thompson's Olympic Challenge
20. Maniac Mansion
21. Zak McKracken
22. Combat School
23. Jack the Nipper
24. Buggy Boy
25. Crazy Cars
26. Arena
27. Airball
28. Defender of the Crown
29. Asterix im Morgenland
30. Worldgames
31. Wintergames
32. California Games
33. Summergames II
34. Skate or Die
35. Hysteria
36. Winter Olympiade '88
37. Chamonix Challenge
38. Leaderboard
39. Leaderboard II
40. Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer
41. Boulderdash
42. The Guild of Thieves
43. Nebulus
44. Zynaps
45. Football Manager II
46. Microprose Soccer
47. Bomb Jack
48. Last Ninja
49. Krakout
50. Mickey Mouse

Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste" sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überraschungspakete bei den „Ewigen-Listen" für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown (1)
2. Guild of Thieves (2)
3. Three Stooges (–)
4. The Last Ninja (3)
5. King of Chicago (9)
6. Sinbad (–)
7. Ports of Call (–)
8. Wizball (4)
9. The Pawn (8)
10. International Karate + (7)

Die besten Sounds

1. Giana Sisters (1)
2. To be on Top (3)
3. The Last Ninja (5)
4. Arkanoid (7)
5. Wizball (2)
6. International Karate + (6)
7. Cybernoid (4)
8. Krakout (–)
9. Out Run (8)
10. Sarcophaser (10)



TOP 30 im Januar

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	–	Armalyte	C-64	Thalamus
2	–	Caveman Ugh-...lympics	C-64	Electronic Arts
3	–	Pacmania	Amiga/ST/C-64/Spec.	Grand Slam
4	–	Afterburner	ST/Amiga/C-64/Spectrum	Activision/E.D.
5	wieder drin!	Elite	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Firebird
6	4	Starglider II	ST/Amiga	Rainbird
7	16	Alien Syndrome	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Sega	Ace
8	3	Barbarian II	C-64/ST	Palace
9	28	Hawk Eye	C-64	Thalamus
10	1	Bionic Commandos	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum	GO!
11	–	Powerdrome	Amiga/Atari ST	Electronic Arts
12	6	Summer Olympiad	ST/C-64/PC	Tynesoft
13	8	Summer Edition	C-64	Epyx
14	–	Pool of Radiance	ST/C-64	U.S.Gold
15	22	Captain Blood	ST/Amstrad/PC	Ere Informatique
16	2	Nebulus	ST/Amiga/C-64/Amstrad/Spectrum	Hewson
17	20	Virus	ST/Amiga/Spectrum	Firebird
18	26	Fugger	C-64	Bomico
19	–	Trivial Pursuit II	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Domark
20	–	P.O.W.	Amiga	Actionware
21	23	Empire strikes back	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Domark
22	–	Leben und Sterben lassen	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum/PC	Domark
23	–	Foxx fights back	C-64	Image Works
24	10	Bomb Jack	Amiga/ST/C-64/Ams./Spectrum/C-16	Elite/Encore
25	–	Soldier of Light	Atari ST/C-64/Spectrum	Ace
26	5	Football Manager II	ST/Amiga/C-64/Ams./Spectrum/PC	Prism Leisure
27	9	Daley Thompson's Olympics	Amiga/ST/C-64/Spectrum	Ocean
28	–	Game Over II	Atari ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Dinamic
29	–	Cybernoid II	C-64/Amstrad/Spectrum	Hewson
30	–	Chrono Quest	ST/Amiga	Psyclapse

HOTLINE – 1988 – TOP 50 (vom ASM-Leser A.d.v. Sand

Als kleines Schmankerl haben wir in dieser Ausgabe statt der Einzelhitparaden eine Zusammenstellung der TOP 50 des Jahres 1988. Erarbeitet wurde sie von A.v.d. Sand, der die Hotlines der Ausgaben 1/88 bis 12/88 zusammengerechnet hat. Dabei gab es für die erste Plazierung 33 Punkte, für die zweite 31, usw. Bemerkenswerte Besonderheit: Der Spitzenreiter NEBULUS war in keiner monatlichen Hotline Spitzenreiter!

Pl.	Titel	Punkte
1.	Nebulus	226
2.	Wizball	189
3.	(Indi.)	161
4.	Combat School	157
5.	California Games	143
6.	Bubble Bobble	142
7.	Superstar Ice-Hockey	137
8.	BMX-Simulator	129
9.	BMX-Kidz	128
10.	Great Giana Sisters	118
11.	Way of the Exploding Fist	114
12.	Match Day II	110
12.	Ghostbusters	110
14.	Grand Prix Simulator	107
15.	Trantor	100
16.	Tetris	98
17.	Footballmanager II	92
18.	Bionic Commando	91
18.	Arkanoid II	91
20.	Out-Run	86
21.	Star Wars	84
22.	Renegade	74
23.	Super Stuntman	67
24.	The Games: Winter Edition	65
25.	(Indi.)	60
25.	Barbarian II	60
25.	International Karate+	60
28.	Last Ninja	59
28.	ACE	59
30.	Skate or Die	57
31.	Summer Olympiad '88	52
31.	(Indi.)	52
33.	Starglider II	48
34.	To be on Top	46
35.	Game, Set, Match	45
36.	Road Runner	43
36.	Carrier Command	43
38.	Indoor Sports	42
39.	Paperboy	41
39.	Hunt for red October	41
41.	Defender of the Crown	37
42.	Bard's Tale III	34
43.	Empire strikes back	33
43.	Ikari Warriors	33
43.	Top Ten Collection	33
46.	Daley Thompson's Olympics	32
47.	Buggy Boy	31
47.	Exolon	31
49.	Trivial Pursuit	29
50.	Pirates!	28

CRL-alive & kicking?

Programm: NATO Assault Course, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 45 Mark (Disc.), **Hersteller:** CRL, London, England, **Muster von:** CRL.

Es war ein bißchen still geworden um die Londoner Company **CRL.** Die Gründe möchte ich an dieser Stelle nicht nennen. Tatsache ist, daß fast sechs Monate lang kein neueres Produkt aus diesem Hause bei uns in Deutschland erschien. Nun sind sie wieder da und versuchen, ihre Produkte auch bei uns feilzubieten. Der Distributionsweg scheint momentan noch verschlossen, aber wen wundert's, wenn man die „Qualität" der angebotenen Software betrachtet? Das mir nun vorliegende Programm, **NATO ASSAULT COURSE,** zeigt noch nicht eindeutig, ob CRL „still alive and kicking" („wohlauf") ist. „Alive" sollte man schon bleiben bei diesem Spiel; das „Kicking" aber durch Fausthiebe ersetzt. Worum geht's? Ganz klar, es ist ein weiteres Produkt in der Reihe der „realistischen" Soldaten-Games...

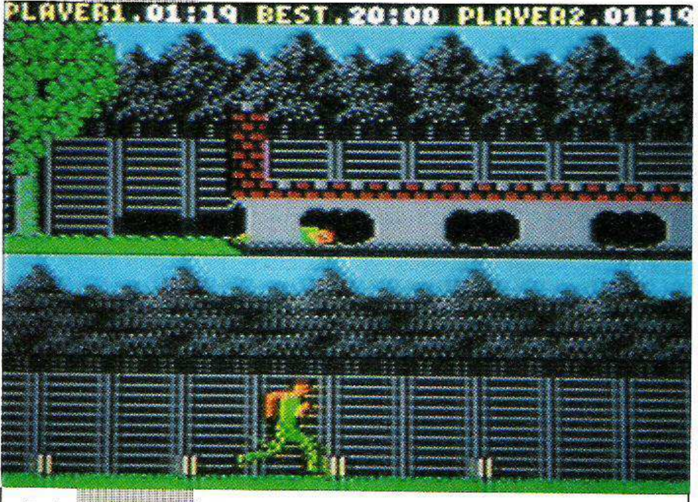


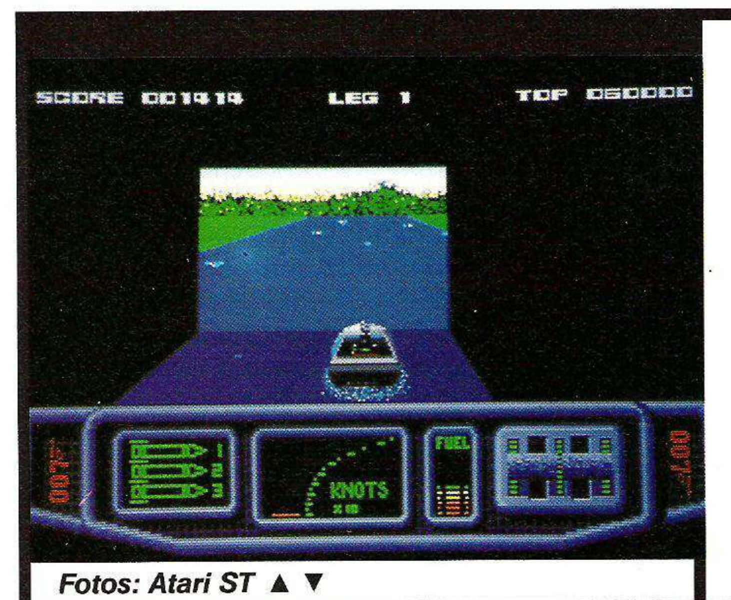
Foto: C-64-Version

CRL hat für den 64er eine Mischung aus *Combat School* und *Action Service* erstellt. Diese Mixtur ist nicht besonders gut gelungen: Die Grafik ist vielleicht noch ganz brauchbar, der Sound ist eigentlich ganz ordentlich, der Spielablauf zugegebenermaßen passabel, aber die Animation des trainierenden Soldaten ist mangelhaft... So wählen wir zu Beginn unseren Gegner aus, der auf der unteren Etage (Bildschirm gesplittet) uns einen vormacht. Wir müssen nun oben im Bild versuchen, schneller als Stabsunteroffizier Striezschreier ins Ziel zu kommen. Hierbei gilt es, verschiedene Hindernisse zu überspringen (Sprung erfolgt hauptsächlich in Rücklage = schlechte Animation), durch röhrenähnliche Gebilde zu kriechen, zu hangeln, zu schwimmen, zu robben oder über „Feuerstellen" zu springen...

Nachdem man den ersten Gegner geschlagen hat, wartet der nächstbessere, weil topfitte „Kamerad" auf Euch. Das „bemerkenswerteste": Der Kurs bleibt immer derselbe! Für Abwechslung ist also schlechtens gesorgt! Der Sound des Games – „River Kwai Marsch" (vielleicht besser bekannt als „Komm doch mit auf den Underberg!") – ist noch so ziemlich das Herausragendste (weil ziemlich einprägsam). Ansonsten gilt: Miese Steuerung (unpräzise), ständiges Rudeln (Muskelkrämpfe!) und ungenaue Bewegungsabläufe (Lachkrämpfe!). Fazit: NATO ASSAULT COURSE für den C-64 ist genauso sinnvoll wie 'ne Melkmaschine für einen Ochsen!

Manfred Kleimann

Grafik	3
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3



Fotos: Atari ST ▲ ▼



Foto: C-64

Leben & spritsparen lassen

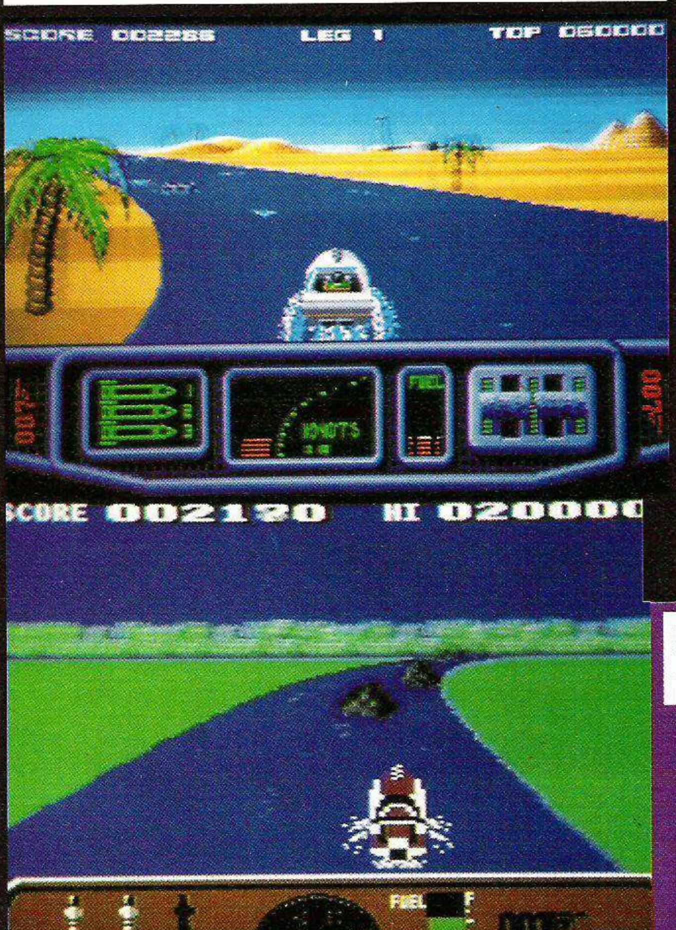
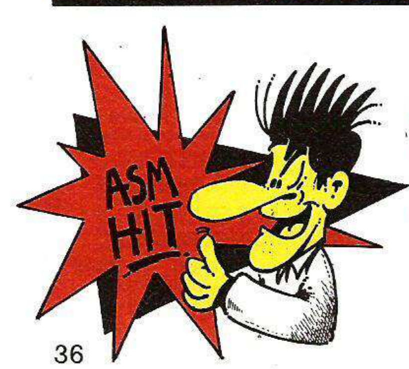


Foto: CPC



»Die 16 Bit-Fassung der Bond-Soft: Grafisch brillant & enorm rasant!«

Programm: Leben und sterben lassen, **System:** Atari ST (angeschaut), C-64 (angeschaut), Amstrad (angeschaut), Amiga, Spectrum, **Preis:** schwankt je nach Datenträger und System zwischen 30 und 65 Mark, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Elite Systems, Walsall, England.

Wer glaubt, 007's Film „Live and let die" in epischer Breite versoftet zu bekommen, und wer glaubt, daß die 64er-Version des Spiels überragend ist, und wer glaubt, daß **DOMARK** das vorliegende Produkt allein kreiert hat, der irrt sich in drei Punkten gewaltig! Die Antworten: 1.) Nur das spektakuläre Bootrennen im 72er-Bond-Film wurde auf Magnetschicht umgesetzt (dies allerdings gar leicht „verändert"). 2.) **LEBEN UND STERBEN LASSEN** ist technisch (vor allem grafisch) für den 64er total mißraten. 3.) **ELITE** hat das Epos für DOMARK programmiert.

Nun zur Sache! Die Hintergrundgeschichte zu dieser dritten Bond-Versoftung ist folgende: 007 jagt Dr. Kananga, den Premierminister einer karibischen Insel, der durch Drogen-Importe den US-amerikanischen Markt überfluten und kontrollieren will. Mr. Big, wie Kananga auch genannt wird, hält sich in Florida auf. Genau dorthin muß „Roger Moore" alias James Bond hin, um die Drogenfabrik zu zerstören . . . „M", Bond's Boss, hat sich eigens für Euch ein paar Übungssequenzen einfallen lassen, um sicherzustellen, daß nicht nur das Programm abwechslungsreicher, sondern auch der Spieler sicherer wird. Die Übungskurse sind zu Beginn des Games frei anwählbar, ebenso wie die verschiedenen Missionen des Doppel-Null-Agenten. Zunächst hatte ich es mal auf dem 64er in der Sahara (merkwürdiger Ort für eine Bootsverfolgungsjagd!) versucht. Mit meinen Raketen an Bord (plus dem obligatorischem Einzelfeuer)

.uckelte ich so mit meiner „Jolle“ (tut mir leid, aber die grafische Darstellung läßt keinen anderen Begriff zu!) durch eine Wasserstraße, um zunächst einmal imaginäre „Ziele“ (sehen aus wie Verkehrsschilder) abzuschießen. Dafür gibt's Punkte und bei Erfolg eine Eintragung in die entsprechende High-Score-Liste. Verlassen wir nun das 64er-Boot und steigen in das Amstrad-Gefährt um! Wohltuend für Augen und Gemüt, denn ich erkenne jetzt bei meiner Mission wenigstens mein Boot, die zahlreichen Wasserminen, Felsblöcke und die dringend nötigen Benzin-Fässer. Die Geschwindigkeit ist schon sehr hoch, sie wird nur noch von der Atari ST-Fassung über „booten“, auf die ich mich im folgenden beziehen möchte!

Ziemlich rasant und augenfreundlich geht es hier auf dem ersten 16Bit-Vertreter zu. Stick nach vorn, und das Boot gewinnt sort an Schnelligkeit.

Die Steuerung ist derart präzise, daß man pixelmillimetergenau an den wichtigen Fässern vorbeifahren kann (teilweise unglaublich, wie derart gut hier beim ST die Steuerung hingekriegt wurde!). Kommen wir nun zu den besagten Fässern: Diese werden (laut Anleitung) von der CIA abgeworfen, um Bond neue Reserven in Sachen Sprit zu verleihen. So ist es demzufolge sehr, sehr wichtig, diese Dinger zu berühren. Denn: Wenn man in der Eile (des Ballerns wegen) an den ersten zwei, drei Fässern vorbeigefahren ist oder diese gar abgeschossen hat, wird sich bald das Game-Over-Zeichen „bemerkbar“ machen. Also, nicht nur ballern, den Eisbergen ausweichen und schön hoch in die Betonkurve „fliegen“, Ihr müßt auf die Fässer achten, die Euer Boot wieder voll spritten lassen.

Die rasante Fahrt des Bond wird begleitet von feindlichen Geschützen, die unserem Helden ganz schön zu schaffen machen. Besonders effektvoll schaut's aus, wenn Ihr Eure Such-Raketen (am besten nach Sprung vom Treibholz!) auf die größeren Brocken losschickt. Ebensolche (die Raketen, nicht die Brocken) sind auch da einzusetzen, wo Tore den Weg versperren. Draufhalten, warten und hindurch ...

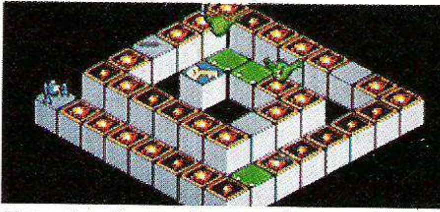
LEBEN UND STERBEN LASSEN konnte sich bei mir durchsetzen. Klar, daß die Spielidee und der -ablauf nicht gerade umwerfend neu sind, dafür aber hat mich die grafische Darstellung und die enorm hohe Geschwindigkeit auf dem **ST** dazu bewogen, dem DOMARK/ELITE-Produkt einen „Stern“ zu verleihen. Hübsch gemachte Action!

Manfred Kleimann

64er/Ams/ST	
Grafik	**3/8/10**
Sound	**7/7/10**
Spielablauf	**5/5/5**
Motivation	**1/8/10**
Preis/Leistung	**3/7/9**

Programm: No Excuses, **System:** Atari ST (nur Farbe), Amiga, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Arcana Software, England, **Muster von:** Arcana, Bristol, England.

ARCANA schien hierzulande schon fast ein wenig in der Versenkung verschwunden zu sein, konnte der englische Hersteller doch mit keinem echten Knüller aufwarten. Aber mit **NO EXCUSES** darf dieses Softwarehaus, wie ich meine, wieder rosigeren Zeiten entgegensehen. Nach *Spidertronic* von *Ere* wird mit diesem Programm die Reihe der „Flip-Flop-Q-Bert-Verschnitte“ gnadenlos fortgesetzt. Obwohl dieses Spiel wohl nicht gerade der kreativsten Feder entsprang, kann man ihm dennoch gewisse Qualitäten nicht absprechen.
Dies fängt schon mit der vorbildlichen Anleitung an, in der im Gegensatz zu manch anderem Game der „deutsche Part“ wenigstens gelungen ist.
Aliens, die in das sogenannte Gitternetz, eine bestimmte Stelle innerhalb unseres Geistes, eingedrungen sind, stiften bei uns allerlei Unruhe und Aufregung. Die einzigste Möglichkeit, sich dieser störenden Elemente zu entledigen, besteht darin, die einzelnen Gitternetze von diesen zu säubern und dann den Schlüssel zum Unbewußten zu bekommen. Nur mit diesem läßt sich das eigene innere Gleichgewicht wiederherstellen. Unsere Willenskraft äußert sich in einem sogenannten „Streiter“, der für die Aufgabe bestimmt ist, die Aliengefahr im eigenen Geiste zu bannen.
Das quadratische Gitternetz hat eine Größe von 64 Feldern, die aber verschiedene Eigenschaften, manchmal zum Vorteil, öfter zum Nachteil des Spielers haben können. Insgesamt gibt es derer 16. Harmlos wirken sich Felder mit klebriger oder vereister Fläche aus, die den Spieler kaum ins Schleudern bringen. Anders sieht es da schon mit abgrundtiefen Löchern, Elektrik- oder Todesfeldern aus, deren Betreten sofort ein Leben des Spielers fordert. Auf der anderen Seite kann man auch mal das Glück eines Smartbomb- oder Bonusfeldes haben. Ebenso kann es vorkommen, daß der Streiter zu unerwarteten Kräften (sprich Geschwindigkeit) gelangt oder durch die Luft katapultiert wird, wenn er die entsprechende Fläche betritt. Als besonders lustig erweist sich das atomar verseuchte Feld, welches eine Umkehrung aller Steuerfunktionen des Streiters zur Folge hat, wodurch einige Unannehmlichkeiten auftreten können.
Die Eigenschaften der 64 Felder werden gleich zu Beginn festgelegt. Doch dann hat der Zufall kräftig seine Finger im Spiel. Die Aliens nämlich, welche einige Sekunden über dem Kopf des Streiters schweben, werfen von Zeit zu Zeit einige Bomben ab. Wenn eine solche Bombe auf ein Feld auftrifft, verändert sich, je nach Bombentyp, die Eigenschaft des Feldes, so daß aus einem verlockenden Bonusfeld schnell ein tödliches Loch werden kann.
Zu allem Übel setzen sich die Aliens nach dieser kurzen Flugphase auf einem Feld fest und beginnen von dort, abwechselnd in alle vier „Himmelsrichtungen“ zu schießen, was eine weitere Bedrohung darstellt. Der Streiter kann sich seinerseits vorwärts oder rückwärts bewegen und sich nach links oder rechts drehen. Desweiteren ist er mit einer kleinen „Zweifach-Wumme“ ausgestattet, mit der sich Aliens in der Luft und am Boden eliminieren lassen. Zuguterletzt besitzt unser Krabbelviech noch einen „Panik-Schalter“ für den Fall, daß die Situation tödlich erscheint. Bei Betätigung dieses limitierten Schutzes wird der Streiter von einer Art Käseglocke umgeben, welche einen wirksamen Schutz gegen anfliegende Raketen oder Bomben darstellt. Sind erst mal alle Quälgeister abgeschossen, gilt es, den Schlüssel zu holen, und fluppdiwupp geht's im nächsten Gitternetz weiter.
Während des Ladens wird der Spieler befragt, in welcher Sprache (Englisch, Deutsch, Italienisch, Französisch) er denn seine On-Screen Kommentare gerne hätte. Kurze Zeit später erscheint auch bald das Titelbild, besser gesagt das Hauptmenü.
Im eigentlichen Spiel ist Strategie wie so oft Trumpf. Aufgrund der kleinen Spielfläche von 8x8 Feldern muß man gewaltig aufpassen, daß die Aliens nicht Oberhand gewinnen, sondern vorher schon in den eigenen Schuß hereinschweben. Wenn sich die Aliens erst mal am Boden festgesetzt haben, ist mutiges Handeln gefordert. In den ersten Levels hat man mit seinem Streiter noch leichtes Spiel, da nicht sehr viele verschiedene Flächen auftreten. Doch höhere Levels erfordern eine „Extraportion“ Spielwitz, um auf der einen Seite alle Aliens vom Himmel zu holen und andererseits sicher zum Schlüssel zu gelangen, den man oft nur sehr schwer erreicht.
Von der grafischen Seite her gibt es an NO EXCUSES nicht sehr viel zu kritisieren. Spielen dieses Genres entsprechend sollte man von der Grafik nicht unbedingt zu viel erwarten. Jedenfalls ist die Animation der Sprites nicht völlig in die Hose gegangen, sondern zeugt wie die Grafik an sich von durchaus gutem Mittelmaß. Anders verhält es sich da mit der Spielgeschwindigkeit, die sich ab einer bestimmten Spritezahl drastisch verringert. Zwar könnte man dies als eine Art Cheat ansehen, doch macht es auf die Dauer wirklich keinen Spaß, im Zeitlupentempo auf Alienjagd zu gehen. Eine gewisse Entschädigung bietet die Steuerung, die wiederum sehr vorbildhaft gestaltet wurde. So kann mit Maus, Joystick oder Tastatur agiert werden.
Etwas enttäuscht war ich jedoch, als ich feststellen mußte, daß die Highscores **nicht** abgespeichert werden, wodurch das Spiel sicherlich noch einen zusätzlichen Anreiz bekommen hätte.
Den Clou des Programmes stellt aber das implementierte Construction Kit dar, welches mittlerweile zur Grundausstattung eines solchen Spieles zu gehören scheint. Meines Erachtens ist dieser Leveleditor einer der besten, den man bisher gesehen hat! Durch eine sehr komfortable Iconsteuerung gewöhnt man sich schnell an die Arbeitsweisen des Kits.



Freunde dieses Genres können bei NO EXCUSES von ARCANA auf ihre Kosten kommen, betrachtet man die Vielfalt an Möglichkeiten, die sich einem mit diesem Spiel auftun. Im Spiel zeigen sich in puncto Programmierung zwar einige kleine Schwächen, doch werden diese durch das hohe Maß an geforderter Strategie mehr als kompensiert. Der reine Actionfreak wird an NO EXCUSES trotz der relativ hohen Spielgeschwindigkeit (bei entsprechend kleiner Spritezahl) sicherlich keine Freude finden, wogegen es „Flip-Flop-Fanatikern“ einiges bietet. Der exzellente Editor ist ein weiterer Garant für lang anhaltendes Spielvergnügen. Wer also auf programmtechnische Unsauberkeiten nicht so achtet und eher auf Spielwitz steht, sollte ruhig mal reinschauen. Es lohnt sich!

Torsten Blum

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Im Blickpunkt Rainbow Arts 1989:
Jeanne D'Arc, „Beta-Phase“ und neue Ideen

Ein Besuch der **RAINBOW ARTS**-Führung in den Gefilden unserer Redaktion gab kürzlich Anlaß für einen aktuellen ASM-Blickpunkt! Zum einen möchten wir neue deutsche Software vorstellen, zum anderen werfen wir dezent einen Blick hinter die Kulissen von RAINBOW ARTS, denn dort hat sich zum Jahresende einiges in puncto Entwicklungsphase getan. Beginnen wir zunächst mit RAINBOW ARTS-INTERN. Mark Ullrich, Geschäftsführer der Crew aus Düsseldorf, stellt uns während seines Besuchs eine wesentliche Neuerung in den eigenen Reihen vor, die eigens für das gestalterische Outfit zukünftiger Neuerscheinungen verantwortlich zeichnet: den Beruf des Spieledesigners. Dieser habe die wichtige Aufgabe, durch intensive Betreuung der Programmierer, ein Produkt grafisch so ausgereift wie nur möglich in die „Beta-Phase“ einzubringen, erklärt Ullrich und führt uns sogleich den zweiten Teil seiner Firmen-Reform vor Augen: die sog. „Beta-Phase“ sei aus der Notwendigkeit entstanden, Programme auf ihre Qualität und Makellosigkeit zu prüfen, bevor sie das Softwarehaus verlassen. Während dieser Art „Endkontrolle“ des Produktionsablaufs bekomme die Neuerscheinung sozusagen ihren letzten Schliff. Dort könne es im Zweifelsfall auch vorkommen, daß das Produkt den Erwartungen nicht gerecht wird und völlig aus der Verkaufspalette verschwindet, so Ullrich weiter. Sein Fazit: RAINBOW ARTS wird für die Zukunft dank intensivster Entwicklungsarbeit ein Begriff für Programme der Spitzenklasse werden ...

Schon unter neuen Vorraussetzungen erscheinen in Düsseldorf gleich drei vielversprechende Programme: Neben **SPHERICAL**, einem witzig-lustigen Programm der Action-Kathegorie, steht ein Strategie-Adventure erster „Sahne“ zur Debatte: **JEANNE D'ARC** versetzt den User in die Zeit des Minnesangs und der Kreuzzüge. Als Frankreichs Thronfolger wird man sich im 15. Jahrhundert mit der englischen Armee auseinandersetzen müssen, die nach und nach jede Provinz in den Belagerungszustand versetzt. Einzige Hoffnung: JEANNE D'ARC, die 17jährige Bauerstochter aus Lothringen, voller Mut und Elan, nimmt sich der französischen Armee an und erhebt ihr Banner tapfer gegen die englischen Königsritter ... eine glorreiche Schlacht kündigt sich an! Zu haben ist JEANNE D'ARC für Atari ST, Amiga und PC ab Dezember 1988.

Ein sehr umfangreiches Fantasy-Rollenspiel für Amiga (Frühjahr '89) und Atari ST (September '88) entspringt dem Softwarehaus **RELINE**: Ein Elfenvolk hat in **LEGEND OF FAERGHAIL** das Land mit Krieg überzogen. Die militärische Lage der Verteidiger verschlechtert sich zunehmend. Eine Gruppe unverletzter Kämpfer wird abgeordnet, um aus dem Nachbarland militärische Hilfe zu holen. Es gibt acht verschiedene Dungeons und eine durch Gebirgsketten zweigeteilte Wildnis zu erforschen.

Ein Dungeon umfaßt mehr als vier Levels, von denen jeder bis zu 1200 Räume umfassen kann. Es gibt etwa 80 verschiedene intelligente Wesen (mit eigener individueller Grafik), die der Abordnung den Weg zur Hölle machen können ...

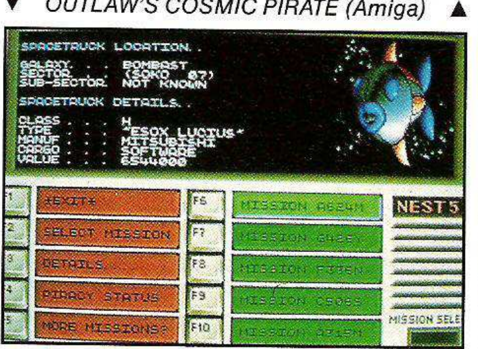
Man darf also gespannt sein auf Games, die auch grafik- und soundverwöhnte User ansprechen sollen! *mats.*

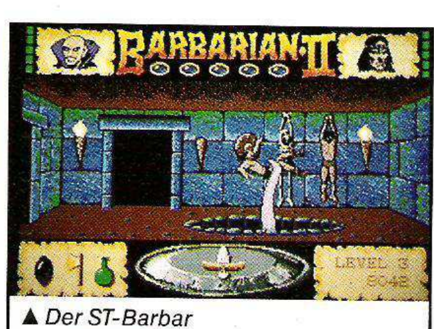


← JEANNE D'ARC →

„Laßt Fotos sprechen!“
PETE STONE von PALACE zeigte uns ...

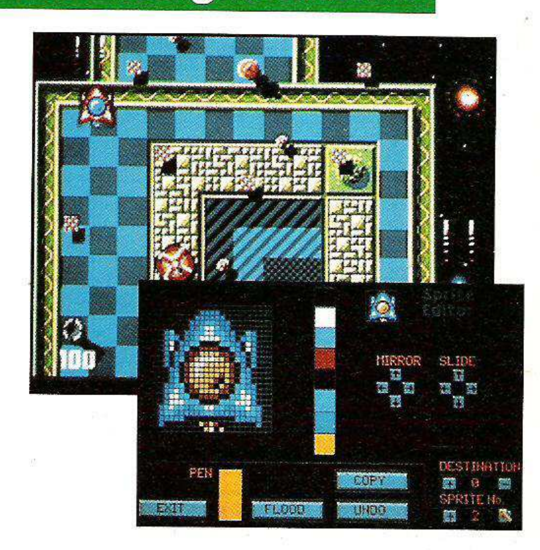
▼ *OUTLAW'S COSMIC PIRATE (Amiga)* ▲





▲ *Der ST-Barbar*

Das SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT („SEUCK") für die 16 Bitter. Wir sehen hier zwei Amiga-Shots. ▶



GAMESWORLD

München — Nürnberg

Telefon München
+ Versand
089 / 502 24 63

Achtung bei uns erhältlich: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

PC Enginge-Spielkonsole	499,—
R-Type 1***	99,—
R-Type 2***	99,—
Victory Run	99,—
Drunken Master	99,—
Wonderboy in Monsterland*	99,—
Galaga 88***	99,—
Tales of the Monsterpath	99,—
Chan & Chan	99,—
World Court Tennis***	99,—
Fantasy Zone	99,—
Legendary Axe	99,—
Alien Crush	99,—
5-Player-Adapter	69,—
Hori Commander Joypad	69,—

Ankündigungen für November/Dezember bei Anzeigenschluß

Barbarian II/Dungeon of Drax (Dez.)	Atari ST/Amiga
Operation Wolf (Dez.)	Atari ST/Amiga
Victory Road (Dez.)	Atari ST/Amiga/C64
Baal	Atari ST/Amiga
Black Tiger	Atari ST/Amiga/C64
Aquaventura	Atari ST/Amiga
Thunderblade	Atari ST/Amiga/C64
Afterburner (Nov.)	Amiga/C64
R-Type	Atari ST/Amiga/C64
Purple Saturn Day	Atari ST/Amiga/IBM
F-16 Falcon	Atari ST/Amiga
Guerilla War	Atari ST/Amiga/C64
Batman	Atari ST/Amiga/C64
Robocup	C64
Untouchables	C64
Iron Lord	Atari ST/Amiga/C64
Operation Neptun	Atari ST/Amiga
Hostages	Amiga/IBM
Skateball	Atari ST/Amiga/C64
Verminator	Atari ST/Amiga
Helter Skelter	Atari ST/Amiga
Heroes of the Lance* (D&D SSI)	C64/Amiga/Atari ST/IBM
Pool of Radiance (D&D SSI)	Amiga/Atari ST/IBM
Gary Lineker Hotshots	Atari ST/Amiga/C64
Speedball	Atari ST/Amiga
FOFT	Atari ST/Amiga
Elite	Amiga
Dragons Lair	Amiga
Fish	Amiga/IBM/C64
Powerdrome	Amiga
The Games Summeredition	C64
Serve & Volley	C64

C 64 Neuheiten

Microprose Soccer***	39,—/49,—
Times of Lore***	—,—/89,—
Mars Saga**	—,—/49,—
Deathlord	—,—/49,—
Captain Blood	—,—/45,—
X Terminator	30,—/42,—
Cybernoid II*	30,—/42,—
Fairy Tale Adventure	—,—/59,—
Fox fights Back	30,—/42,—
Garrison	30,—/42,—
Corruption	—,—/59,—
Intensity	30,—/42,—
Typhoon	30,—/42,—
Savage	30,—/42,—
Last Ninja II***	39,—/49,—
1943	30,—/42,—
Battle Island	30,—/42,—
Netherworld	30,—/42,—
Echelon	—,—/49,—
Return of the Jedi	30,—/42,—
Defcom 2	—,—/45,—
Gold, Silver, Bronze	39,—/49,—
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	39,—/49,—
Caveman Ugh-lympics**	—,—/49,—
Barbarian II/dung.o.Drax*	30,—/42,—
Neuromancer***	—,—/49,—
Hellfire Attack	30,—/44,—
Bombuzal	30,—/44,—
Rambo III	30,—/44,—
Operation Wolf	30,—/44,—
Game Set Match 2	39,—/49,—
Fast Break	—,—/44,—
Double Dragon	35,—/45,—
Pacmania	30,—/44,—

C 64 Bestseller-Classics

Armalyte***	30,—/42,—
Footballmanager II	30,—/42,—
Fugger	30,—/42,—
Wasteland**	—,—/49,—
Bards Tale I	—,—/49,—
Bards Tale II	—,—/49,—
Bards Tale III**	—,—/59,—
Might & Magic	—,—/49,—
Pool of Radiance***	—,—/69,—
Hawkeye	30,—/42,—
Games Winteredition	30,—/42,—
Zack Mc Kraken***	—,—/59,—
Daley Thompson Oly.chall	30,—/45,—
Pirates	39,—/49,—
Eternal Dagger	—,—/59,—
Summer Olympiad	30,—/42,—
Ultima IV	—,—/59,—
Ultima V***	—,—/69,—
Red Storm Rising	39,—/49,—

C 64

Thunder Chooper	—,—/59,—
Alien Syndrome	30,—/42,—
Danger Freak	30,—/42,—
Cybernoid	30,—/42,—
Bionic Commando	30,—/42,—
Impossible Mission	30,—/42,—
Jagd nach roter Okt.	39,—/49,—



Nintendo
8 Eyes
99,--

IO*	30,—/42,—
Bozuma	—,—/49,—
Subbattle Simulator	—,—/45,—
Miniputt	35,—/49,—
Alternate Reality I	—,—/49,—
Alternate Reality II	—,—/49,—
Strike Fleet	—,—/45,—
Power of Sea	—,—/45,—
PHM Pegasus	35,—/49,—
The Train	35,—/49,—
President is Missing	35,—/49,—
Stealth Fighter	35,—/49,—
Chuck Yeagers AFT	35,—/49,—
Darkside	30,—/45,—
Salamander	29,—/39,—

Sindbad	–,–/45,–
Eternal Dagger	–,–/59,–
Sons of Liberty	–,–/59,–
Lord of Conquest	–,–/49,–
Panzer Strike	–,–/79,–
Questron II	–,–/59,–
Bismarck	30,–/42,–
Patton vs. Rommel	–,–/49,–

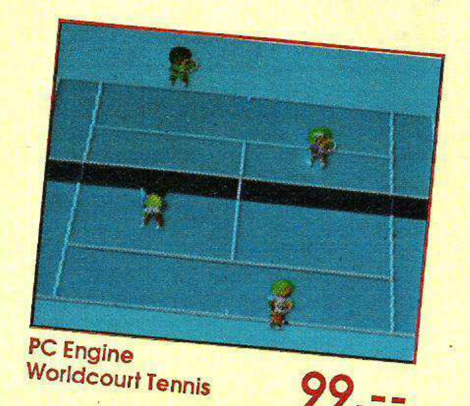
und natürlich viele andere Spiele dieser Hersteller.



PC Engine
R-Type
99,--

Atari ST

Gauntlet II-4-Playeradapter	20,–
Starglider II***	69,–
Elite***	69,–
Virus***	65,–
Hostages*	69,–
Fish**	69,–
Pacmania	59,–
Triad	99,–
Footballmanager II	59,–
Footballdirector II	59,–
Cybernoid*	59,–
Nebulus*	59,–
Netherworld	59,–
Exolon	59,–
Ultima IV	69,–
Eliminator*	59,–
Zynapse	59,–
Super Hang On***	65,–
Night Raider	69,–
Dungeon Master***	69,–
Driller	69,–
Int. Karate +***	65,–
RAC Ralley	69,–



PC Engine
Worldcourt Tennis
99,--

SDI (Activision)	65,–
Action Service	65,–
Return of the Jedi	59,–
Hellfire Attack	69,–
Impossible Mission II	59,–
Nigel Mansel GP	69,–
Afterburner	69,–
Gauntlet II***	65,–
Overlander*	59,–
Alien Syndrome	59,–
Powerdrome***	69,–
Ooze	69,–
STOS	79,–
Puffys Saga	59,–
Crono Quest	69,–
Summerolympiad	59,–
Overlord	69,–
Menace	59,–
Stellar Crusade	69,–
Kaiser	99,–
Universal Military Simulator	69,–
Carrier Command	69,–
Bionic Command	59,–
Space Harrier	59,–

Peter Pan	65,–
Starray	59,–
Kampf um die Krone (1MB)	69,–
Daley Thomson	69,–
Veteran	49,–
Luxor	49,–
1943	59,–
Mafdet	49,–
Warship	69,–

4 Player Adapter	20,–
Carrier Command***	69,–
Outrun*	59,–
Pacmania	59,–
Impossible Mission II	69,–
Triad	99,–
Battle Chess	69,–
Pioneer Plague	75,–
Tracker	69,–
Reach for the Star	79,–
Starglider II***	69,–

Daley Thompson	69,–
Port of Calls	89,–
Nebulus*	59,–
Int. Soccer	59,–
Cybernoid*	59,–
Exolon	59,–
Netherworld	59,–
Captain Blood	75,–
Virus***	65,–
Alternate Reality	69,–
Zypnase	59,–
Bards Tale II*	69,–
Bards Tale I	69,–
Menace	59,–
Eddie Edwards Super Ski	59,–
POW	79,–
Katakis*	59,–
Peter Pan	65,–
Interceptor*	69,–
Hellfire Attack	69,–
Reise zum Mittelpunkt d.E.	49,–
Starray	59,–
Fusion	69,–



Adapter für japanische Nintendomodule!
99,--

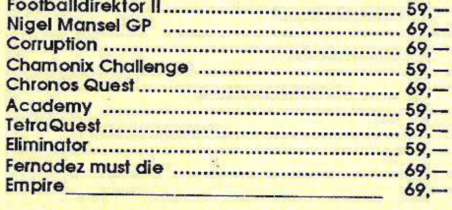
IBM

Man Hunter	99,–
F-19 Stealth Fighter	129,–
F-16 Falcon	99,–
F-16 Falcon EGA-AT-Version	109,–
Zak Mc Kraken***	69,–
Kings Quest IV (US-Vers)	109,–
Larry II (US-Vers)**	109,–
Police Quest II (US-Ver.)	109,–
Super Star Soccer	89,–
PT 109	89,–
Ultima V**	79,–
Pirates	69,–
2400 A.D.	79,–
Flight III (EGA-Version)	149,–
Echolon	69,–
Sentinel World***	79,–
Double Dragon	99,–
Summer Edition	79,–
Heroes of the Lance	99,–
Sidewinder	39,–
Bionic Commando	59,–

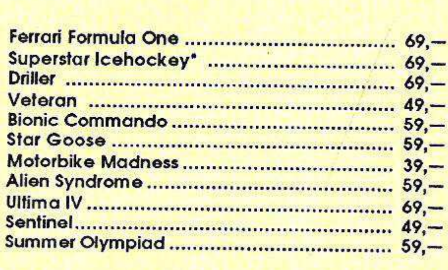
NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Adapter für japanische Nintendomodule und Original japanische Nintendo Module.

ADAPTER	99,–
Contra***	99,–
8 Eyes	99,–
Gradius	129,–
Super Mario Brothers III***	129,–
u.v.a.	



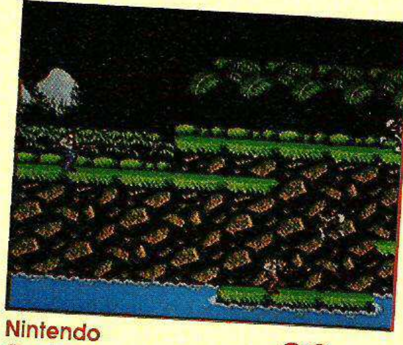
Ooze	69,–
Footballmanager II	59,–
Footballdirektor II	59,–
Nigel Mansel GP	69,–
Corruption	69,–
Chamonix Challenge	59,–
Chronos Quest	69,–
Academy	59,–
TetraQuest	59,–
Eliminator	59,–
Fernadez must die	69,–
Empire	69,–



Ferrari Formula One	69,–
Superstar Icehockey*	69,–
Driller	69,–
Veteran	49,–
Bionic Commando	59,–
Star Goose	59,–
Motorbike Madness	39,–
Alien Syndrome	59,–
Ultima IV	69,–
Sentinel	49,–
Summer Olympiad	59,–



Nintendo
Star Wars
99,--



Nintendo
Contra
99,--

Wir sind auch in Nürnberg. Grosse Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weisser Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersberger Brücke.
Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2,
Telefon München + Versand: 089 / 502 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 0911 / 20 30 28

Anmerkung: Diese Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonder gut. 1-3 Sterne *

Bomben-Spaß!

Programm: Bombuzal, **System:** C-64 (getestet), ST (getestet), Amiga **Preis:** ca. 47 DM (C-64 Disk), ca. 85 DM 16-Bit, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Mirrorsoft.

Kaum zu glauben, aber wahr: **BOMBUZAL** ist ein Spiel, bei dem man nicht nur den Joystick, sondern auch die kleinen grauen Zellen mal wieder kräftig anstrengen muß. Auf verschiedenen Plattformen hat man die Aufgabe, Bomben zu zünden, die beim Explodieren je nach Größe ein oder mehrere Felder sprengen. Dazu gibt's noch 'ne Menge Kleinkram, der die Sache erschweren bzw. erleichtern kann: Teleporter, Eisfelder, Transportfelder (auf denen man Bomben transportieren kann), A-Bomben, Felder, die nur einmal betreten werden können und dann verschwinden, hilfreiche und weniger hilfreiche Monster usw. Um ein Level zu beenden, müssen alle Bomben und Minen gezündet werden, und zwar innerhalb eines Zeitlimits. Letzteres trägt zu einigen Fehlversuchen bei, da man sich den jeweiligen Level zunächst genau ansehen muß, um die Bomben in der richtigen Reihenfolge zu zünden. Alles einfach hochgehen lassen funktioniert nämlich meistens nicht, da die eigene Spielfigur dann oft mitbetroffen ist (Verlust eines Lebens). Außerdem darf man nicht von der Plattform rutschen, was hohe Anforderungen an die Steuerung stellt. D.h., beim C-64 ist die Steuerung der Aufgabe auch vollständig angepasst. Etwas mehr Schwierigkeiten gab's da schon beim ST. Die hakelige Steuerung nervt hier zuweilen ganz gewaltig. Netterweise erhält man Codewörter, mit denen man bestimmte Level direkt anwählen kann, so daß man nicht immer wieder von vorn anfangen muß. Grafisch gesehen sind beide Versionen in Ordnung. Mit dem Scrolling der ST-Version bin ich nicht zufrieden. Das hätte besser sein können. Figuren usw. sind aber comicmäßig sehr gut gestylt. Lobenswert ist auch die Umschaltmöglichkeit von 3-D auf 2-D-Modus. In letzterem kann man die gesamte Plattform überblicken, aber es sieht halt nicht so gut aus. Der Schwierigkeitsgrad ist recht hoch bzw. er wird es im Laufe der Levels. Das ist für Freunde von Knobeleien gerade recht.

Fazit: Von beiden Versionen hat mir die C-64-Fassung eindeutig besser gefallen. Auf dem C-64 ist Bombuzal sehr spielbar, die Motivation bleibt lange erhalten. Auf dem ST hat mich die Steuerung sehr genervt, was die Motivation, unabhängig von den gestellten Denkaufgaben, beeinträchtigt hat. In der Gesamtwertung von BOMBUZAL kann man der C-64-Fassuung ohne weiteres ein „gut" geben, bei der ST-Fassung ist allenfalls ein „ausreichend" angemessen, das bei dem Preis eher schon zu einem „mangelhaft" tendiert. *Martina Strack*

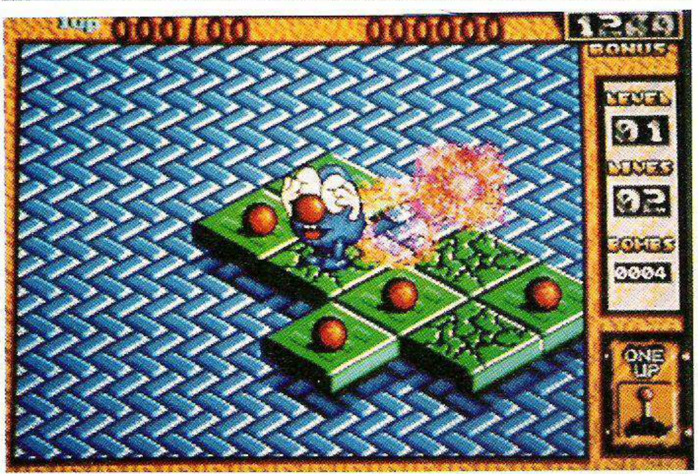


Foto: C-64-Version

C-64/ST	
Grafik	**8/7**
Sound	**8/8**
Spielablauf	**9/8**
Motivation	**8/6**
Preis/Leistung	**8/6**

IM BLICKPUNKT

AIDON

Hans Ippisch, Programmierer des Hits DANGER FREAK, ist wieder am Werkeln. Unter dem Label HAIP-CREATIONS, dessen Vertriebsrechte bei RAINBOW ARTS liegen, erscheint demnächst das Spiel AIDON. Es handelt sich hierbei um ein Ballerspiel, in dem man mal nicht durch die Tiefen des Weltalls fliegt (Katakis, Armalyte, R-Type, Menace usw.), sondern der Spieler hat es hier mit einer großen Plattform zu tun, die in acht Richtungen gescrollt wird.

Ein Anleihe (eigentlich sogar mehrere) bei anderen Spielen gibt es aber trotzdem. So sieht z.B. das „Gefährt", welches man fliegt (fährt???) fast so aus, wie das Bodenfahrzeug aus *Xenon*. Sonderwaffen gibt's auch, man erhält sie durch Beschießen von bestimmten Zielen. Da gibt es Rundumschüsse, Powerschüsse, mehr Schüsse usw., eben das gesammte Sonderwaffen-Spektrum. Logisch, daß das Schiff (nennen wir's mal so) auch passend zum Scrolling gedreht wird.

Leider hatte ich noch keine endgültige Version zum Test vorliegen, der Sound fehlte beispielsweise völlig. Trotzdem kann man aber schon sagen, daß ganz schön die Post abgehen wird. Es wimmelt nur so von Gegnern, die sich aus allen möglichen Richtungen auf den Spieler stürzen. Gleich zu Beginn verfügt man über zwei Waffen: Ein normaler Schuß, der in die entsprechende Richtung abgefeuert wird und Gegner vernichtet, sowie eine Art Bombe, die für Bodenziele gedacht ist, und die Waffensymbole freilegt. Diese Waffensymbole werden dann durch Überfahren eingesammelt. Erschwert wird alles noch dadurch, daß auch zahlreiche Hindernisse am Boden vorhanden sind; sie können nur umfahren werden. Etwas merkwürdig war, daß einige Ziele, die zum Erwerb von Zusatzwaffen führen, mitten in solchen Hindernissen lagen.

Na ja, vielleicht wird das ja noch geändert, wünschenswert wäre es jedenfalls. Die Grafiken sind recht gut, obwohl sie alle nach dem Schema „Licht kommt von oben links" gezeichnet sind. Scrolling und Animation können sich ebenfalls sehen lassen. Gespannt bin ich mal auf den Sound, der nach Hans Ippischs Worten von CHRIS HÜLSBECK programmiert werden soll. Sobald eine Version, die fertig ist, vorliegt, werden wir eine ausführlichen Test bringen. Bis dann warten wir gespannt auf ein Spiel, dessen Vorabversion einiges verspricht.

Ottfried Schmidt

Foto: C64



Spring, Bällchen, spring!

Programm: Power Pyramids, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 30 Mark (Kass.) und ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Quicksilva, London, **Muster von:** 4, 7.

Eine Vielzahl von Räumen und Kammern, ein ständig kullernder Ball, das erinnert an vergangene Zeiten. Damals, als *Microdeal* ihren 3D-Star *Airball* auf den Markt brachte und *Hewson* mit *Impossaball* warb, konnte man die Käuferschicht mit solchen Games noch zufriedenstellen. Zugegeben, schlecht ist es gerade nicht, und vielleicht als Spiel für das Feierabendstündchen durchaus zu gebrauchen, doch den eingefleischten Computerfreak kann **QUICKSILVA** mit **POWER PYRAMIDS** wirklich nicht vom Hocker reißen. Da hilft auch keine imposante Spielbeschreibung auf dem Umschlag weiter, die von Dinosauriern, fernen Planeten, und, und, und spricht.

Zum Game selbst: Nachdem ich das Werk eingeladen habe, stehen mir vier Spielstufen zur Wahl: „f1 Basic", „f3 Super", „f5 Grand" und „f7Royal". Im Prinzip ist es gleich, mit welchem Level ich mein Spiel aktiviere, denn früher oder später hat man eh' alle vier Stationen zu bewältigen. Ich drücke ordentlicherweise erst mal die „f1-Taste" und befinde mich sogleich mit meinem Springball in einem spartanisch hergerichteten Raum. Das untere Drittel meines Screens besteht aus einer Kontrollanzeige, die mir neben dem Score unter anderem die Rollgeschwindigkeit des Balles anzeigt. So, es geht auch gleich los, indem ich beispielsweise mit dem Joystick eine Lenkbewegung nach rechts oder links vornehme. Der Ball ist aktiviert und rollt nun aus eigenem Antrieb in eine Richtung, bis er an ein Hindernis gerät, dort abprallt und dann in die entgegengesetzte Richtung losmarschiert. Dies würde ständig so weitergehen, wenn es da nicht noch lenkfähige Rampen gäbe, über die ich den Ball in die verschiedenen Ebenen steuern kann. Ziel der „Mission" ist, alle „Power-Points" in jedem der vier Level zu aktivieren und somit eine Befreiung der Pyramiden zu erzielen.


Die „Ballerei" hier auf dem C-64

Neben dem oben erwähnten gibt es bei Power Pyramids noch einige Objekte, die man (er-)kennen sollte. Zum Beispiel befinden sich in der Laufschiene unseres Balles versteckte Sprungfedern, die ihn plötzlich in die Höhe katapultieren. Torähnliche Teleportfelder transportieren unser Bällchen in weitere Räumlichkeiten der Pyramide. Sehr wichtig: Am Ende mancher Räume befinden sich Säulen, an denen der Ball seine Energie nachtanken kann. Solltet Ihr in die Nähe eines Buddhas geraten, dann seht Euch vor: Dieser Gnom kann Euer Game blitzschnell beenden, indem er die gesamte Energie des Balles aussaugt. Also aufgepaßt!

Ansonsten verfügt unser Pyramidenspiel über eine Pausefunktion („Run/ Stop") und über die Möglichkeit, zwischen einem rollenden oder einem hüpfenden Ball zu wählen („Shift").

Nix Besonderes also, das neue Werk aus Londons Paul Street, umwerfen wird es sicher keinen. Wer es aber dennoch als anspruchsloses Spiel für den Feierabend erstehen möchte, der soll dies tun, sofern er noch keine der anfangs genannten Versionen der Vorjahre besitzt. Andernfalls wäre die Enttäuschung sicher groß!

Matthias Siegk

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Duell der Langweile

Programm: Albedo, **System:** Atari ST (Farbe), **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Myriad Frankreich, **Muster von:** Myriad.

Die Franzosen konzentrieren sich im Moment immer mehr auf die 16-Bit-Maschinen, daß da aber nicht immer was Gutes rauskommt, beweist **ALBEDO** von der Firma **MYRIAD.** In diesem Game muß man sich in einem schwerelosen Raum mit einem Computer- oder menschlichen Spieler duellieren. Die Schüsse werden von den Spiegeln an den Wänden reflektiert.

Das Spielprinzip klingt schon recht interessant, doch leider ist es totlangweilig, zumal die Grafik auch nicht gerade das Gelbe vom Ei ist. Vor allen Dingen ist der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch angesetzt. Selbst ein geübter Spieler kommt selten über den ersten Level hinaus. Eine 'Besonderheit' bietet dieses Spiel aber doch: Es hat ein außergewöhnlich kompliziertes Auswahlmenü. Alleine um in den Ein-Spieler-Modus zu gelangen, sind eine ganze Menge Tätigkeiten notwendig. Ein weiterer Nachteil ist die unpräzise Steuerung und die Tatsache, daß, falls man mit einem Joystick spielen möchte, dieser in Port 0 gesteckt werden muß. Jeder 1040-Besitzer wird in diesem Moment mit mir fühlen können. Das einzig lobenswerte an diesem Game ist der Sound. Es ist ein aus digitalisierten Instrumenten bestehendes Stück, welches sich wirklich fantastisch anhört. Aber auch hier gibt es etwas Negatives zu vermerken, denn dieser Soundtrack ist zu kurz und wird deswegen recht schnell langweilig.

Kommen wir nun zum eigentlichen Spiel. Zuerst den Computergegner auswählen. Kurz darauf geht es auch schon los. Die Spielfiguren befinden sich in einem Raum, in welchem man sich an den vier Wänden fortbewegen kann. Hier muß der Spieler versuchen, seinen Gegner so oft wie nur möglich abzuschießen, um eine gewisse Punktzahl zu erreichen. Hat man dies geschafft, geht's wieder von vorne los. Also, anderen Computergegner anwählen und dieselbe Prozedur nochmals vornehmen. Danach geschieht wieder dasselbe und immer so weiter.....



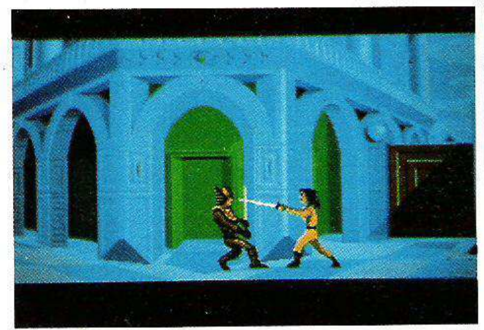
Kreuz und quer, wüst und wild = ALBEDO ST

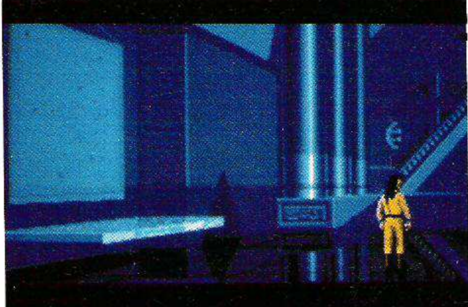
Es ändern sich zwar die Hintergrundgrafiken in den späteren Levels, aber das Spiel bleibt genauso öde, wie zu Beginn. Auch im Zwei-Spieler-Modus bekommt man wenig Aufsehenerregendes zu sehen.

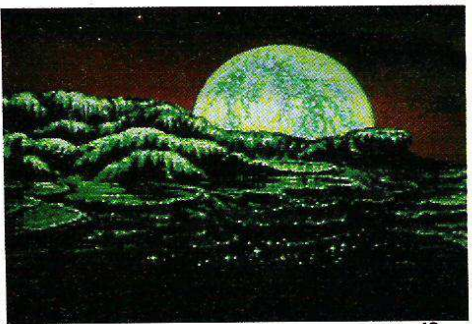
Wäre da nicht noch der gute Sound und die sehr lauten Schußgeräusche gewesen, hätte ich glatt einschlafen können!

Torsten Oppermann

Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	2







IM BLICKPUNKT

Nach Händels „Messias" nun Addictive's „Kristal"

– ALLE FOTOS ATARI ST –

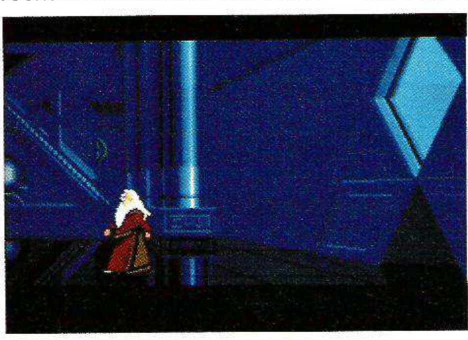
Ein Musical, Mitte der 70er Jahre in London uraufgeführt, ist Gegenstand des neuesten Produkts aus dem Hause PRISM LEISURE. Unter dem ADDICTIVE-Label wird ein „Epos für ST&Amiga" auf den Markt geworfen, das alles bisher Dagewesene übertreffen soll. Na gut, wir werden es für Euch im Januar begutachten. Ach ja, THE KRISTAL heißt das Projekt, das 1986 begonnen wurde und dessen Haupt-Elemente detaillierte Grafiken, eine ausgezeichnete Animation, Action-, Strategie- und Adventure-Elemente sowie ein entsprechend „anspruchsvoller" Sound sind. Autor des Musicals von einst: Michael Sutin; Autor der Software: Michael Sutin.

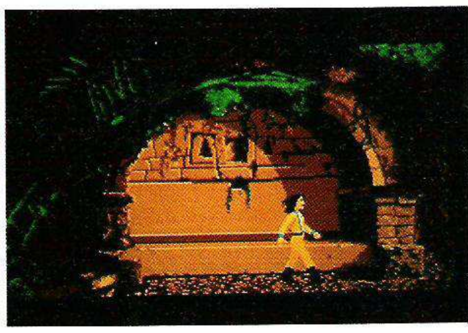
THE KRISTAL ist ein Projekt, das – wie erwähnt – **Michael Sutin** in Zusammenarbeit mit **Rodney Wyatt** und **Mickey Keen** betreut. Neben dem programmiertechnischen Job wurden zusätzlich Musiker, Künstler und Choreographen herangezogen, um aus einer Idee ein perfektes Werk zu erstellen. THE KRISTAL war (und ist noch) ein wohl gehütetes Geheimnis, das nun allmählich gelüftet werden kann. ASM stellt Euch hier zunächst einmal ein paar Screenshots vor, aus denen Ihr vielleicht selbst schon mal einige Rückschlüsse auf das kommende Produkt ziehen könnt!
Bevor ich die Fotos sprechen lasse, will ich Euch in Stichworten noch einiges über THE KRISTAL erzählen: Das Epos (läßt sich nicht treffender beschreiben, da es fast alle softwaregängigen Elemente beinhaltet) versetzt Euch in eine fantastische futuristische Welt, wo Ihr im „Kreema-System", so benannt nach den beiden Nachbarplaneten-Systemen „Kree" und „Ma", den legendären, mystischen Kristall finden müßt. Einer dieser Planeten, Meltoc, wird von Kring Narta, dem Manager der „Föderation" und „Gott der Einbahnstraße". Ihr übernehmt den Part von Dancis Frake, einem Softw., pardon: Weltraum-Piraten. Eure erste Station, an der Ihr haltmacht, ist der Park des lieblichen Planeten Novala. Wenn Ihr durch den Park streunt, werdet Ihr auch recht interessanten Personen



begegnen, mit denen Ihr kommunizieren könnt. Auf manche Fragen erhaltet Ihr ganz brauchbare Antworten oder Hinweise auf die nächstfolgende Aufgabe, die bewältigt werden muß, um letztendlich den Kristall zu finden.
Die Reisen in einem „mittelalterlich" anmutenden Raumschiff kann Euch Kräfte kosten, aber auch – an bestimmten Orten – wieder neue Energie zurückbringen. Desweiteren kann man Skringles (Geld), Driks (Zeitboni) oder „psychische Punkte" erwerben. Je nachdem, welche Zusammensetzung aus diesen Eigenschaften Dancis Drake besitzt, resultieren seine Fähigkeiten im Schwertkampf. Natürlich kann man auch andere Objekte aufnehmen, sie benützen oder an Personen weitergeben.
So treibt man sich also auf den Planeten herum, ballert Feinde ab und konzentriert sich auf das Ausfragen der verschiedenen Einwohner. Nur so wird man mehr über den „KRISTALL" in Erfahrung bringen. Doch: Was ist der „Kristall" in Wirklichkeit?
Die Story des ADDICTIVE-Produkts, das übrigens etwa 90 Mark kosten soll, erinnert sehr stark an die König Arthus' Sage (Beispiel: „Kring Narta" = King Arthur). Anstatt nach dem „Gral" zu suchen, muß man hier den „Kristall" finden. Ein Teil der englische Historie lebt auch im Namen des Helden wieder auf (der allerdings mit dem Gral nichts am Hut hatte): „Dancis Frake" (= Francis Drake)...
Noch ein paar „technische Daten": 60 exquisite Hintergrundgrafiken von **Mike Haigh** und **David Hardy.** Die Musik wurde komponiert von **Mickey Keen** und **Rodney Wyatt.** Auf dem Bildschirm erscheinen mehr als 75 animierte Sprites, einschließlich über 50 verschiedener Personen. Verantwortlich dafür: **Chris Petts, Julian Edkins, Rodney Wyatt;** Animation: **Chris** und Julian.
Bleibt nur noch die Hoffnung auf baldiges Erscheinen. Und dann werden wir sehen, welche „Software-Grenzen" durch **THE KRISTAL** überschritten werden.

MANFRED KLEIMANN









S.T.A.G. /AMIGA/ATARI ST COLOR/
Super-Weltraumhandels-Simulation
mit viel Action
RINGSIDE: /AMIGA/*ATARI ST COLOR*/ *PC*/
ACTION · SPANNUNG · SPASS
Treten Sie gegen die besten Boxer der Welt an und
erleben Sie Boxkampf
hautnah!
NEU
RINGSIDE
NEU
EAS
PROCOVISION
EAS
PROCOVISION
ZERO-GRAVITY
AMIGA
ATARI ST COLOR
COMMODORE C64/128
Future Squash
Simulation - ASM HIT
1988 Ausgabe 8+9/88
ZERO GRAVITY
NEU
KAYDEN GARTH
Commodore C64/128
AMIGA
ATARI ST COLOR
Eine schwere Mission
erwartet Sie auf dem
Gefangenenplaneten
Kayden Garth. Bringen
Sie Ihre Mission
erfolgreich zu Ende.
EAS
GOLD-SECTION
Neue Version
The Ultimate Soundtracker
AMIGA
Das beste Musikprogramm,
jetzt noch benutzerfreundlicher!
The Ultimate Soundtracker
AMIGA
The Ultimate Soundtracker
NEU
TRIPLE POWER PACK
EAS
Triple Power Pack
AMIGA
3 tolle Reaktions-
Spiele:
Rallye-Master
Raster-Bike
Giganoid
Distributor for W.-Germany:
BOMICO
Elbinger Straße 1,
6000 Frankfurt 90,
Tel.: 069 / 70 60 50
EAS Software
Karl Heinz Hoose, Dirk Quabs, Olaf Schneider
Liegnitzer Weg 16 · 4690 Herne 1 · Tel. 0 23 23 / 4 30 22
Mit * gekennzeichnete Versionen
sind in Kürze erhältlich.



Computerspiele per Post und Rollenspiele werden populär

Unter dem Motto „Komm, spiel mit!" standen die diesjährigen Internationalen Spieltage in Essen. Vom 27. bis 30 Oktober war in den vier Messehallen, in denen die verschiedensten Aussteller neue und alte Spiele präsentierten, der Bär los. Erwachsene und Kinder hatten ihren Spaß bei den Spieletagen 1988, denn es gab fast an jedem der über 200 Stände die Gelegenheit, Spiele live auszuprobieren. Neben den großen Namen wie Ravensburger und MB-Spiele gab es auch viele Anbieter, deren Namen man nicht aus der Werbung kennt. Absolut unterrepräsentiert waren auf dieser Messe lediglich die Computerspiele. Die Firmengruppe Gauselmann bot allerdings einen großen Stand mit Automatenspielen, an dem man diverse Spielgeräte ausprobieren konnte. Verschiedene Turniere, darunter die Internationale Carrom-Meisterschaft des deutsche Carromverbandes und Schachwettbewerbe, animierte eine große Anzahl von Besuchern zum Mitmachen. Neben den vielen Brettspiel-Neuheiten stellten sich aber auch zwei Spielegattungen vor, die bisher in Deutschland nicht besonders populär waren: Rollenspiele und Postspiele (play by mail).

Rollenspiele kennt man ja auch auf dem Computer zuhauf. Bard's Tale, Advanced Dungeons & Dragons, Ultima, Wasteland und Might & Magic sind für die Rollenspielfans unter Euch sicher keine Fremdworte. Auch gibt es eine Reihe von Brett-Rollenspielen, die meist aus dem Ausland importiert worden sind und sich nach und nach eine Fangemeinde geschaffen haben. Daß in Deutschland aber auch Fantasy-Rollenspiele live gespielt werden, ist noch relativ unbekannt. Die „Gilde der Fantasy-Rollenspieler" stellte sich auf der Essener Messe mit einem eigenen Stand den Fragen der Besucher. Die Gilde organisiert Spielertreffen und vermittelt Spielpartner und Spielleiter, so daß verschiedene Rollenspiel-Runden zusammenkommen können.


Nicht nur die Schachspieler waren am Werk.

Ein solches Rollenspiel vereint mehrere Mitspieler und einen Spielleiter um einen Tisch. Der Spielleiter setzt nun ein Szenario während die Mitspieler, dem Spieltyp entsprechend, verschiedene Rollen übernehmen. Im Unterschied zu den Computer-Rollenspielen ist der Verlauf des Spiels allerdings völlig offen, da man nicht bestimmte, „im Programm vorgegebene" Dinge tun muß, um z.B. Erfahrungspunkte zu sammeln. Das Spiel ist also völlig offen und setzt natürlich einen sehr fähigen Spielleiter und ein gut durchdachtes Spielkonzept voraus. Allerdings bietet ein solches Spielkonzept die Möglichkeit, „echte" Rollenspiele mit mehreren Mitspielern zu realisieren. Man bleibt also nicht allein vorm Computer hocken.

Besondere Aufmerksamkeit verdienen die Post- bzw. Briefspiele. Dabei handelt es sich nicht um sogenannte Kettenbriefe, sondern um eine Spielform, bei der Mitspieler aus der gesamten Bundesrepublik bzw. aus dem Ausland in einem einzigen Spiel mitmachen und ihre Spielentscheidungen per Post einem Spielleiter zukommen lassen, der dann die Auswertung übernimmt.

Großvater des Postspielgedankens ist eigentlich das Fernschach, wo zwei Schachspieler sich per Post immer abwechselnd ihre Züge zuschicken, da sie, aus welchen Gründen auch immer, nicht gleichzeitig an einem Brett sitzen können. Als Vater des eigentlichen Postspiels ist das Brettspiel „Diplomacy" zu nennen. Damit dieses Spiel richtig läuft, sind sieben Mitspieler erforderlich, die untereinander umfangreiche diplomatische Beziehungen entwickeln müssen. Diese sieben Mitspieler zu einem bestimmten Termin an das Brett zu krie-

gen, stellte sich als großes Problem heraus, weshalb man dazu überging, das Brett bei einem der Spieler aufzustellen. Alle anderen verständigten sich per Post miteinander und schickten anschließend Briefe mit ihren Spielzügen an den „Spielleiter".
Heute gibt es schon eine große Anzahl von Postspielen mit völlig eigenen Spielregeln und Spielszenarien. Diese Postspiele werden sowohl „professionell" angeboten als auch von Privatpersonen „nebenbei" geleitet.
Unter den Postspielen dominieren inzwischen Computermoderierte Spiele, bei denen die Auswertung der Spielzüge wegen der großen Komplexität über einen Computer erfolgt. Viele Spielleiter, die solche Postspiele privat durchführen, haben sowohl das Szenario selbst erfunden wie auch das dazugehörige Computerprogramm selbst geschrieben. Bei den professionell arbeitenden Kollegen findet man oft aus dem amerikanischen lizensierte Postspiele, die allerdings ins Deutsche übersetzt wurden.
Natürlich sind solche Postspiele nicht kostenlos. Am meisten verdient sicher die Bundespost daran. Die Gebühren betragen zwischen ca. 2 – 10 DM pro Zug, je nachdem, bei welchem Spiel bzw. auch welchem Anbieter man ein solches Briefspiel mitmacht. Da gibt es Wirtschaftssimulationen, die so komplex sind, daß man sich mehrere Stunden mit seinen Entscheidungen herumträgt, Fantasygames, Science-Fiction-Spiele und eine Menge Mischformen, die sowohl „strategische" wie auch wirtschaftliche Überlegungen erfordern. Auf jeden Fall ist fast immer die Absprache mit einigen Mitspielern erforderlich, denn man will ja schließlich auch bei einem solchen Spiel gewinnen. Dazu heißt es, meist Bündnisse einzugehen, um gegen unliebsame Konkurrenten vorzugehen. Oft tauschen Spieler untereinander Telefonnummern und Adressen aus, um sich zwischen den einzelnen Spielzügen abzusprechen. Das kann (muß aber nicht) ins Geld gehen, denn hier kassiert die Deutsche Bundespost, nicht der Spielleiter.
Daß so ein Postspiel eine Menge Spaß macht und eigentlich immer noch „erschwinglich" ist, das habe ich bereits selbst erfahren. Wieviel Spaß ein solches Spiel macht, hängt nicht zuletzt enorm vom Spielleiter ab. Er beantwortet Fragen und gibt fast immer ein kleines Magazin heraus, in dem Regeländerungen, Fragen, Gerüchte usw. zu dem jeweiligen Spiel veröffentlicht werden. Wichtig ist auch, daß die Auswertungen der Spielzüge pünktlich und regelmäßig kommen. Der durchschnittliche „Zugzeitraum" beträgt etwa zwei Wochen. In der Zwischenzeit kann man seine „diplomatischen Kontakte" pflegen. Schließlich ist es auch der Kontakt der Spieler untereinander, der ein solches Spiel interessant macht. Natürlich ist man nach der Abgabe eines Zuges auch ganz gespannt, welche Auswirkungen die einzelnen Entscheidungen gehabt haben, ob man „gut dasteht" oder ob eine Allianz der Mitspieler z.B. das eigene Reich überfallen hat. Generell ist noch zu erwähnen, daß man bei allen Postspielen jederzeit „austreten" kann. Eine Verpflichtung zum Weiterspielen besteht nicht. Oft werden solche „verlassenen Posten" dann von Interessenten übernommen, die nicht in das jeweilige Spiel mitaufgenommen werden konnten.
Im folgenden möchte ich Euch einige Postspiele in Form einer Kurzcharakteristik vorstellen, damit die, die jetzt schon Lust haben, mal ein solches Spiel auszuprobieren, schon in etwa wissen, was sie erwartet. Im Sommer 1989 veröffentlichen wir dann eine genaue Beschreibung einzelner Postspiele (es dauert ja seine Zeit, bis man ein Postspiel getestet hat, da sich ein Spiel über Monate,



Ein Postspiel mal ganz anders: Hier wird gerade eine Partie ASHES OF EMPIRE live gespielt.

wenn nicht sogar Jahre, hinziehen kann). Natürlich erhebt diese Aufstellung keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es gibt noch ein Vielzahl an Postspielen auch aus Deutschland, Großbritannien, USA und auch Österreich wie z.B. Spiralarm, Lehensherren, Trimension Galaxy, Raubritter, Warlord, It's a Crime und viele andere. Ein Tip für Leute, die jetzt schon mehr über die Postspielszene wissen wollen, ist ein privates Postspielmagazin, dessen Null-Nummer auf der Essener Messe erstmals vorgestellt wurde: „MegaZine". Gegen 80 Pfennig in Briefmarken können Interessierte diese „nullte" Ausgabe erhalten bei: MegaZine, Kurze Straße 5, 2161 Ahlerstedt 1.
Ich hoffe, daß die Computer-moderierten Postspiele in Zukunft weiteren Aufschwung erhalten, denn das ist eine Spielform, die jeden begeistern wird, der's mal probiert hat. In diesem Sinne, viel Spaß beim Spielen!



Volles Haus am Sonntag

Martina Strack

FEUDALHERREN

Anbieter: Peter Stevens, Danzigerstr. 11, 5042 Erfstadt 1.
Kosten: Pro Spielzug 6,80 DM
Spielende: Das Spiel ist zuende, wenn ein Spieler mindestens 23 Vasallen und/oder Untervasallen hat oder Oberherr von alle Spielerlehen ist.
Spieleranzahl: 10 bis 15
Story: Nach dem Tode von König Artus ist das alte England in zahlreiche kleine Lehen aufgeteilt, die von unabhängigen Lords regiert wurden. Als Spieler übernimmt man ein solches Lehen mit dem Streben, der zukünftige König von England zu werden. Lehen, die nicht von Spielern kontrolliert werden, werden vom Computer übernommen. Nun muß man sowohl wirtschaftliche als auch militärische Entwicklung betreiben, um das gesteckte Ziel zu erreichen. Diplomatie ist dabei auch sehr hilfreich, denn auch eine Gruppe von Spielern können gemeinsam siegen, wenn diese zusammen mit dem zukünftigen König als dessen Vasallen mitspielen.

HISTORIE 1800

Anbieter: Decos GmbH, Egenolffstr. 29, 6000 Frankfurt 1.
Kosten: Regelheft 20 DM, Regelheft + Züge des ersten Quartals (6 Züge) 45 DM, pro Spielzug zwischen 5 DM und 8,35 DM je nachdem, welches Land man anführt.
Spielende: offen.
Spielerzeitung: Decos-Chronicle, ca. alle zwei Wochen zum Spielzug.
Spieleranzahl: 22 Teilnehmer.
Story: Historie 1800 ist eine strategische Kriegs- und Handelssimulation zur Zeit der Französischen Revolution. Jeder Mitspieler übernimmt einen europäischen Staat mit dem Ziel, die Hegemonie über Europa zu erreichen. Bündnisse sind neben optimaler Wirtschaftsplanung und geschickter Stationierung der Armeen und Flotten ungeheuer wichtig.

GLADIUS ET PILUM

Anbieter: Quirxel Games, Jürgen & Ulrich Kasperzak und Thomas Drißen GbR, Mühlenweg 11, Postfach 1505, 4170 Geldern 1.
Kosten: Regelwerk (sehr umfangreich) 30 DM, pro Zug zwischen 9 bis 16 DM, je nachdem, welches Reich man führt, Treuerabatte ab der 5. Spielrunde (billigst zwischen 6,80 DM und 12,20 DM, simulierte Landschlachten + 6 DM, 2 DM bei Spielaufgabe.
Spielende: offen
Spielerzeitung: zu jedem Spielzug
Spieleranzahl: 24 Teilnehmer
Story: Nach dem Zerfall des römischen Weltreiches streiten sich 24 Staaten darum, neues Zentrum eines strahlenden Weltreiches zu werden. Dazu sind wirtschaftliche Aufbauarbeiten und geschickte Bündnispolitik sehr wichtig. Gladius et Pilum ist so komplex, das man schon sehr viel Zeit investieren muß, um seine Provinzen militärisch und wirtschaftlich zur Blüte zu führen. Allein das Durcharbeiten des Handbuchs nimmt soviel Zeit in Anspruch, daß für den ersten Zug ein Zeitraum von vier Wochen vom Anbieter zugestanden wird. Alle Strukturen sind bis ins kleinste Detail vom Spieler zu bestimmen.

THE ASHES OF EMPIRE

Anbieter: Harald Topf, Software & Service, Alfred-Bucherer-Straße 63, 5300 Bonn.
Kosten: Regelheft 6,70 DM, pro Spielzug 1,30 DM (erster Spielzug: 1,40 DM, da eine Karte mitgeschickt wird), telefonische Durchgabe der Spielzüge + 0,50 DM.
Spielende: Die Dauer des Spieles wird aus dem Mittelwert der Vorschläge aller Mitspieler geheim gebildet. Ein Spiel dauert mindestens 10, höchstens 30 Züge oder ist dann beendet, wenn ein Spieler 12 von 36 möglichen Welten kontrolliert.
Spielerzeitung: Galactic Media, umfaßt eine Din-A4-Seite.
Spieleranzahl: bis zu acht Teilnehmer.
Story: The Ashes of Empire ist ein strategisches Science-Fiction-Spiel mit 32 Welten, von denen 8 mit Echtspielern bewohnt sind, 20 Welten sind neutral. Jeder Spieler erhält eine Kolonie und eine Nebenkolonie. Jede Welt ist mehr oder weniger stark bevölkert und mit Rohstoffquellen versehen, Industrien müssen aufgebaut werden, um die Rohstoffe zum Bau von Raumschiffen verwenden zu können. Gewinnen kann man durch die Eroberung von 12 Welten oder durch Platz eins in der Spieltabelle nach Ablauf des letzten Zuges.

AVALON

Anbieter: Vienna Games, Michael Gratzer oder Thomas Vacha Greiseneckergasse 8/14-15, A-1200 Wien.
Kosten: Aufstellung (= Regelheft + 2 Spielzüge) 15 DM bzw. 100 ÖS, pro Spielzug 6 DM bzw. 40 ÖS, Aufbauregeln (ab Runde 5) 3 DM bzw. 20 ÖS, Magazin (ca. alle 2 Monate) 3 DM bzw. 20 ÖS.
Spielende: offen.
Spielerzeitung: ca zweimonatlich.
Spieleranzahl: ca. 100 Teilnehmer.
Story: Avalon ist ein Rollenspiel, das sehr viel Diplomatie und Teamarbeit erfordert. Die Spieler werden auf insgesamt 504 Provinzen des Reiches verteilt. Spielziel ist es, Kaiser des Reiches zu werden. Dazu müssen Wirtschaft und Militär entwickelt werden, Provinzen entdeckt und zur Blüte geführt sowie Handel getrieben werden. Es können auch mehrere Spieler den Rang eines Kaisers erreichen, weswegen das Spiel dann zuende ist, wenn die Dynamik raus ist, sprich: wenn sich keine Verschiebungen unter gleich starken Spielern mehr ergeben.

CELESTREK II

Anbieter: Hexagon, Ingrid Möhn, Wörthstr. 5, 6200 Wiesbaden.
Kosten: Regelheft 7 DM, Regelheft + „set-up" 12 DM, pro Spielzug 7 DM, zweites Schiff/Kolonie + 5,50 DM, Spielerzeitung monatlich 2 DM (Jahresabo 20 DM).
Spielende: ohne Ende
Spielerzeitung: Schwarzes Loch.
Spieleranzahl: unbegrenzt.
Story: Als Abgänger der Celestine Raumakademie erhält man den Auftrag, in den Weiten der Galaxien nach Anzeichen des Feindes (Miasma) Ausschau zu halten und solche Aktivitäten dem Oberkommando zu melden. Man kann ein Raumschiff mit begrenztem Budget nach eigenen Wünschen zusammenstellen und sich schwerpunktmäßig dem Handel, der Piraterie, der Gründung neuer Kolonien oder auch der Erforschung und Kartographierung des unendlichen Weltraums verschreiben. Je nach selbstgewählten Schwerpunkt hat dieses Science-Fiction-Spiel wirtschaftlichen oder kämpferischen Charakter. Allianzen mit Mitspielern haben große Bedeutung, man kann sich aber auch als „Einzelkämpfer" versuchen.

ORK

Anbieter: Thomas Naumann, Blücherstraße 13, 2300 Kiel 1.
Kosten: Regelheft 3,50 DM, pro Spielzug 1 DM + Porto, Briefe zwischen den Zügen 0,10 + Porto, Ausscheiden (falls ohne Nachfolger) 2 DM, Spielerzeitschrift 0,05 DM pro Seite (max. 1 DM pro Zug).
Spielende: Die Spieldauer wird aus dem Mittelwert der Vorschläge aller Spieler geheim gebildet. Ein Spiel dauert mindestens 10, höchstens 30 Züge oder ist dann beendet, wenn ein Spieler eine Zwingburg gebaut hat.
Spielerzeitung: List & Tücke, erscheint zu jedem Spielzug.
Spieleranzahl: ca. 15.
Story: Ork ist ein strategisches Fantasy-Spiel, bei dem jeder Spieler einen Orkstamm als Häuptling übernimmt. Durch Eroberungen von Computer-geführten Stämmen oder Mitspieler-Stämmen und durch Entwicklung der dazugehörigen Wirtschaft muß er versuchen, Hochkönig zu werden. Ein Spieler ist dann Sieger (Hochkönig), wenn er eine Zwingburg gebaut hat oder im letzten Spielzug auf Platz eins der Tabelle steht. Diplomatische Beziehungen sind in diesem Spiel hilfreich, Magie und Spionage fester Bestandteil.


PUFFY'S SAGA
Screenshot on ST
Screenshot on ST
Screenshot on ST
Das Szenario: Sie sind Puffy, der mit seiner Freundin Puffyn in einer fremden Welt gefangen ist.
Die Aufgabe: Suchen Sie Puffyn und verschwinden Sie von hier.
Das Problem: Der Ausweg aus dieser Welt ist reich an Rätseln, die erst gelöst werden müssen, und gespickt mit Hindernissen, die es zu überwinden gilt.
Alles in allem eine knifflige Angelegenheit, die eine Menge Strategie und Geschicklichkeit erfordert.
Ein Arcade-Spiel mit Strategie-Elementen, das durch seine zwei unwiderstehlichen Hauptfiguren noch attraktiver wird.
Available on Amiga, ST, PC, Amstrad and C 64
Disc and K 7
Distributed in the UK by
ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN
TEL. : SLOUGH (0753) 46465 - DEALERS PLEASE CALL : (0753)40906.
UBI Soft
Vertrieb: Rushware, 4044 Kaarst 2 Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG

Nu' isser wieder da...

Programm: Return of the Jedi, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (in Kürze), C-64 (getestet), Amstrad (getestet), Spectrum, Spectrum +3, **Preis:** ca. 27 – 33 DM (8-Bit-Kass.), ca. 39 – 45 (8-Bit-Disk.), ca. 60 DM (16-Bit-Disk.), **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

Oweih, oweh, da ist doch glatt mal was Unerwartetes passiert! Hatte **DOMARK** bei den letzten zwei Umsetzungen der „Krieg der Sterne"-Saga noch auf das große Zugpferd Vektorgrafik gesetzt, wurde der Gaul nun für

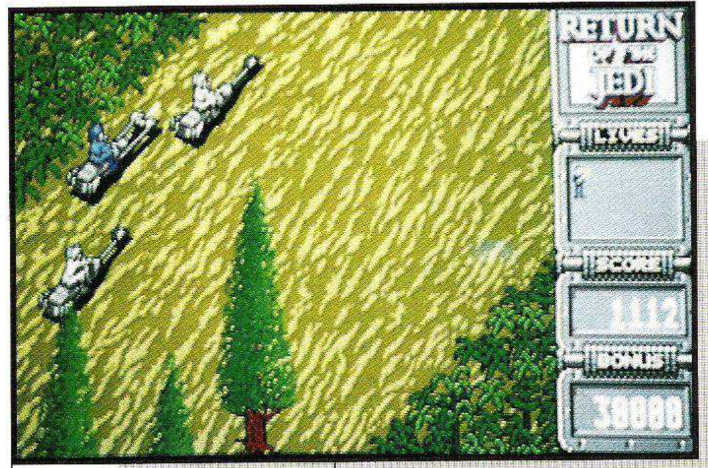


Foto: ST

RETURN OF THE JEDI gestoppt und in den diagonal scrollenden Galopp versetzt. Keine Angst, einen kleinen 3D-Effekt durch die entsprechende Perspektive gibt's immer noch, aber ansonsten wurde das Spielprinzip kräftig geändert – oder nur ein bissel aufpoliert? Nach wie vor darf nämlich gebaliert werden, nur mit dem Unterschied, daß die wilde Hatz diesmal mehr einer Hindernisralley gleicht. Im Stile von *Roadblasters* und anderen steuert der Spieler in drei der insgesamt vier Levels entweder einen Speeder-Bike mit Prinzessin Leia, Han Solos berühmten Millenium-Falken oder Chewi in einem feindlichen Scout-Walker. Lediglich im dritten Level gibt's einen kurzen, recht gewöhnlichen Weltraumfight im Millenium-Falken, der von Lando Calrissian zum Todesstern gesteuert werden muß. Fans der Film-Trilogie werden schon bemerkt haben, daß mit diesen vier Levels wieder wesentliche Szenen des Films DIE RÜCKKEHR DER JEDI RITTER herausgenommen wurden, denn da geht's darum, den zweiten Todesstern zu vernichten, den das Imperium gerade bauen will. Deshalb muß Leia auf dem Speeder-Bike flüchten, Chewi die Energiestation erreichen, die das Schutzschild der Mörderwaffe mit Saft versorgt, damit dann der Han den Kern im Stern hochjagen kann (Anm.: Sorry, der Reim entstand zufällig...). Blumige Detailbeschreibungen der einzelnen Levels erspar' ich Euch aber besser, denn alles in allem passiert nix weiter als diagonales Scrolling nebst übelgelaunten Sprites, die zusammen mit ein paar Hindernissen (wahlweise Bäume, Rohre oder Baumstämme) das erzeugen sollen, was man wohl eingedeutscht „Äktschen" nennt. Dieser Effekt trat aber leider nur bei der ST-Fassung auf, die neben gut animierten Sprites, einer abspeichernden High-Score-Liste (endlich!) und einem hörenswerten Sound (mal nicht gesampelt) noch einen annehmbaren Spielablauf bieten konnte. Zwar ruckelt's ein bissel, aber durch die guten Grafiken in Verbindung mit digitalisierten Sprachfetzen des Films entsteht durchaus sowas wie Atmosphäre. Trotzdem, auch das gute Drumherum kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß es dem Spiel eindeutig an Abwechslung und guten Ideen mangelt. Einzige Neuheit sind ein paar Fallen, mit denen man die Gegner foppen kann. Diese werden in Form von Fallstricken und zuklappenden Baumstämmen von den lieben Ewoks aufgestellt. Fährt der Spieler mit ein bißchen Speed als erster durch die Falle, erwischt's garantiert den Verfolger. Dummerweise ist aber auch dieser Lichtblick nicht auf dem eigenen Mist von DOMARK gewachsen, sondern a) auf dem

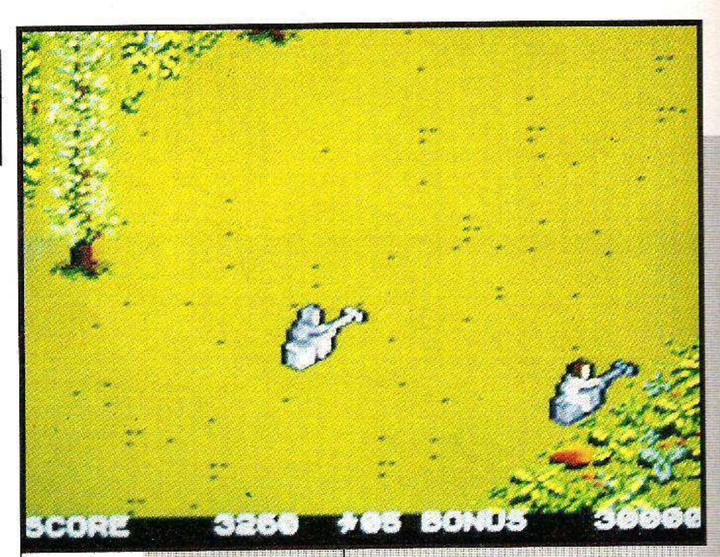


Foto: C-64

des Drehbuchautors des Films und b) dem des Automatenherstellers TENGEN, deren Game als Vorlage für die Umsetzung genommen wurde (übrigens: der berühmteste TENGEN-Automat ist *Gauntlet*!).

In programmiertechnische Niederungen begab ich mich dann beim Test der 8-Bit-Fassungen. Die erste einschneidende Warnung in dieser Richtung gibt's dann auch gleich nach dem Einladen beim C-64 zu hören, der die schöne Titelmelodie des Films gehörig massakriert. Das Ganze klingt so, als habe man J.S. Bach damit beauftragt, einen fetzigen Soundtrack zu einem Werbespot für Mozartkugeln zu komponieren – der sich dann entsprechend rächt. Einziger positiver Punkt dieser Fassung ist das saubere Diagonalscrolling, alles andere wi(ü)rk(g)te auf mich aber so, als hätten die Programmierer das ganze Game ziemlich lustlos in Angriff genommen. Die Sprites und Grafiken sind ganz einfach häßlich, die Angriffstaktiken der Gegner stupide und das Game damit simpel durchzuspielen. Sogar die Anleitung liegt falsch, wenn sie meint, daß nach der Vernichtung des Kerns des Todessterns schnellstens **zurück** geflogen werden muß, damit die Explosionswelle das Raumschiff nicht vernichtet. In Wirklichkeit müßt Ihr ganz einfach weiterfliegen, während ein verhaltensgestörter Interrupt links unten am Bildschirmrand versucht, eine rasende Explosionswolke zu imitieren. Großes Gelächter erzeugte als krönender Abschluß die Explosion des Todessterns. Dieser zerplatzt mit dem Geräusch einer Seifenblase in ganze sechs Pixels!!! Zur Verdeutlichung sei gesagt, daß das Ding im Film fast die Größe eines Mondes hatte!!!!

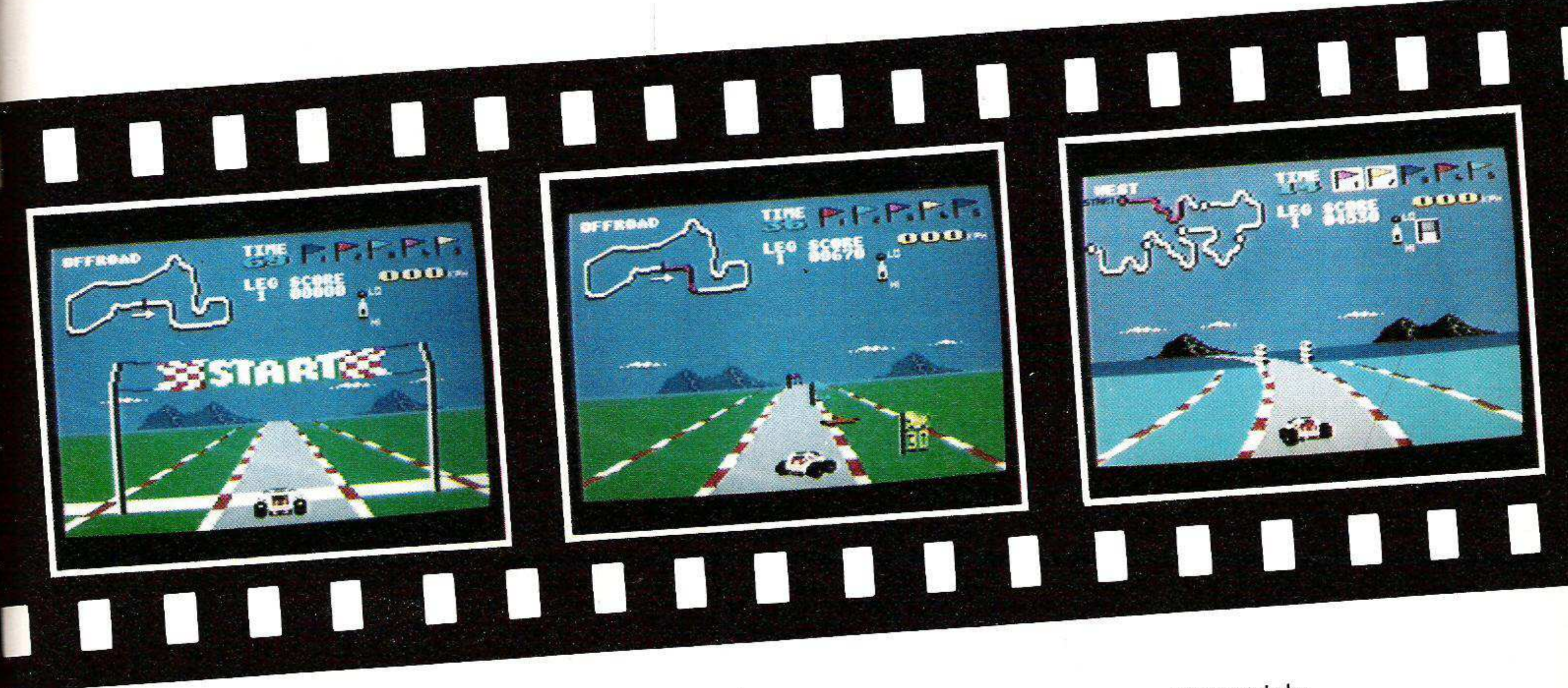
Wenig Erfreuliches bietet auch der Amstrad. Begrüßt wurde ich zwar mit einem schönen, technisch ordentlich programmierten Sound, doch was dann kam, spottete jedem 8-Bitter. Mal ganz abgesehen davon, daß die Grafiken im Mode 0 um Ekken besser bzw. weniger hätten sein können, gibt's Scrolling übelsten Kalibers. Da fahre ich also nichtsahnend mit meinem Speeder-Bike durch den Wald (ruckel, ruckel...), und plötzlich taucht ein anderes Speed-Bike hinter mir auf, das sich nicht abdrängen läßt und irgendwann genau dann schießt, wenn man gerade ausweicht (ruckel, rukkel, peng!). Weiche ich dann tatsächlich zwei Gegnern geschickt aus und locke einen davon damit gegen einen Baum, der ihm das Weiterfahren „unmöglich" macht (puff!), ist die Lenkung – offensichtlich durch das Explosionsgeräusch – für eine Zehntelsekunde ausgeschaltet. Der Effekt: Ich lande ebenfalls an einem Baum (puff, power off...). Dieses gemeine Spielchen setzt sich natürlich bei den anderen Levels fort, was die Spielbarkeit erheblich vermindert, wenn man sich nicht schon vorher geärgert haben sollte, RETURN OF THE JEDI jemals auf diesem Rechner eingeladen zu haben.
Als traurigen Schlußkommentar kann ich die Ergebnisse meines Tests wohl nur so zusammenfassen: Die ST-Fans erhalten ein durchschnittliches Actionspiel, die Besitzer der diversen 8-Bitter sollten sich RETURN OF THE JEDI nochmal auf Video oder im Kino reinziehen – dabei kommen sie sogar noch billiger weg. *Michael Suck*

	(ST/C-64/Ams.)
Grafik	9 5 6
Sound	9 6 8
Spielablauf	7 6 4
Motivation	8 6 4
Preis/Leistung	8 6 5



FISTS 'N' THROTTLES eine Spiele-Compilation von Elite mit folgenden Titeln:

Buggy Boy, Thundercats, Dragon's Lair, Enduro Racer



System & Format
Amstrad CPC Cassette
Amstrad CPC Disc
Commodore Cassette
Commodore Disc
Spectrum Cassette
Spectrum Disc

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Telefon: 0 69 / 70 60 50

Mitvertrieb:
PROFISOFT

Hasenfuß dreht mächtig auf!

Einmal mehr haben die Zeichner der WALT-DISNEY-PRODUCTIONS einen tiefen Griff in die sprichwörtliche Trickkiste getan und einen Film geschaffen, der in allerkürzester Zeit zum Kassenmagneten Nummer eins avancierte. Kein anderer Film hat bisher soviel Zuschauer angelockt wie ROGER RABBIT, die Disney-Produktion um ein gleichermaßen ausgeflipptes wie tölpelhaft-sympathisches Kaninchen. Was den Streifen wohl besonders sehenswert macht, ist die nahezu perfekte Verbindung von gezeichneten und menschlichen Darstellern, die in der kalifornischen Filmschmiede „gemeinsam vor die Kamera getreten sind". Nun, wenige Wochen nach dem Anlaufen des Streifens in den bundesdeutschen Kinos, schickt sich ROGER RABBIT an, auch die Herzen der Homecomputer-User im Sturm zu erobern. Uns ist es als erste Zeitschrift der Welt (Applaus!) gelungen, ein erstes Exemplar in unser Testgerät einzuladen, um Euch brandaktuell über Rogers Computer-Abenteuer zu informieren.

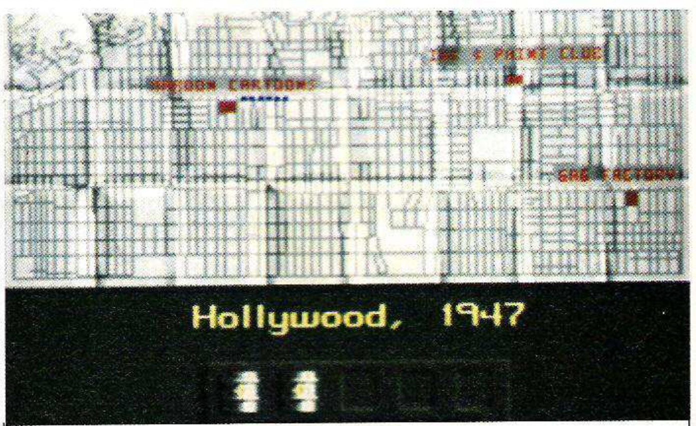
Programm: Roger Rabbit, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, **Preis:** Amiga/ Atari ST/IBM PC ca. 75 Mark, C-64 ca. 50 Mark (Disk), **Hersteller:** Walt Disney Co. **Muster von:** [23].

Na, ist das nichts? Seiner besseren Hälfte kann Roger nie widerstehen, kann man verstehen!

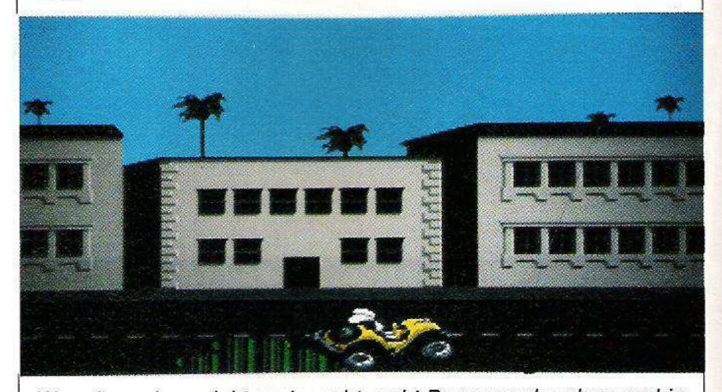
Die Liste derjenigen, die an **FALSCHES SPIEL MIT ROGER RABBIT**, so der vollständige Titel, mitgewirkt haben, liest sich wie ein Filmvorspann. Da sind zunächst als Hersteller die Programmierteams **Buena Vista** und **Silent Software** zu nennen, sodann natürlich die **Walt Disney Co.**, die die Produktion federführend betreut hat. Dazu kommen die französische Firma **Coktel Vision**, die den Vertrieb in Europa übernommen hat, und der deutsche Distributor **Bomico**, dem wir unser Testexemplar zu verdanken haben.

Doch nun endlich zum Spiel selbst. Wir schreiben das Jahr 1947, Schauplatz des Geschehens ist Hollywood, das heißt, genauer gesagt, Toontown. Hier, in dieser eigenen kleinen Stadt, entstehen nicht nur in speziellen Filmstudios die neuesten Zeichentrickfilme, sondern hier leben auch Roger Rabbit und seine Freunde (und Feinde, wie man bald erfahren muß). Alles ist friedlich und ruhig, bis eines Tages Marvin, der Besitzer von Toontown, ermordet wird. Roger wird des Mordes verdächtigt, doch damit nicht genug: Marvin, der bei den Einwohnern von Toontown überaus beliebt ist, hat ein Testament hinterlassen, in dem er seinen ganzen Besitz, also auch die Stadt, seinen Freunden in Toontown vermacht. Dieses Testament ist jedoch spurlos verschwunden, und Roger muß es unbedingt finden, ehe es dem bösen Judge Doom in die Hände fällt. Dieser nämlich verfolgt seine eigenen Ziele, denn er will die „Toons" vernichten und die Stadt in seinen Besitz bringen.

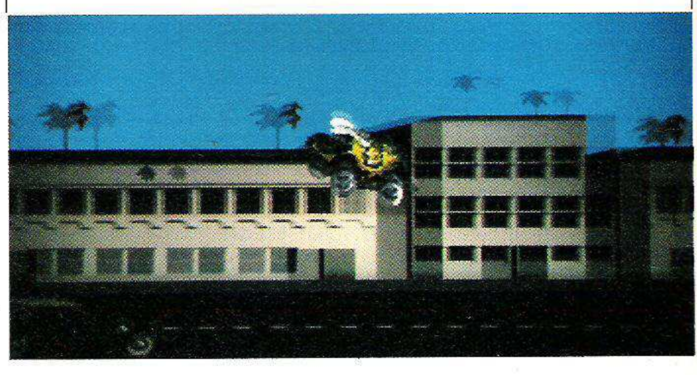
Somit ist also die Aufgabenstellung erklärt – begleiten wir Roger bei seinen Abenteuern. Zu Beginn des Spiels steuert Roger seinen Cartoon-Kollegen Benny, ein lebendes Auto mit ganz besonderen Fähigkeiten. Es ist recht hart im Nehmen: Zusammenstöße mit anderen Autos machen ihm recht wenig aus. Zudem kann es seine Räder ausfahren (typisch zeichentrickmäßig, indem der Wagen auf ein Scherengitter aufgebockt wird) und auf diese Weise sogar Hindernisse über-



Heißes Pflaster Hollywood: Bis zur Gag Factory ist's ein langer Weg



Wenn's anders nicht mehr geht, geht Roger auch schon mal in die Luft.
Fotos (4): Amiga



springen. Bei seiner ersten Etappe muß Roger versuchen, sich einen Weg durch den dichten Verkehr in Toontown zu bahnen, um den Ink and Paint Club zu erreichen. Dabei gilt es, den entgegenkommenden Fahrzeugen auszuweichen oder sie zu überspringen und – vor allem anderen – nicht die grünlichen Pfützen zu berühren, die von Judge Doom auf die Fahrbahn verteilt worden sind. Mit diesen Pfützen hat es eine besondere Bewandtnis: Sie bestehen aus einer Lösung, die unseren gezeichneten Helden schlicht und einfach ausradieren, sprich: ihn ein Leben kosten.



Baby Herman hat schlechte Neuigkeiten

Stichwort Leben: Deren gibt es fünf, und die müssen für das ganze Spiel ausreichen. Das heißt natürlich, daß man einmal mehr mit seinen Leben bestens haushalten muß, will man nicht vorzeitig das Zeitliche segnen. Auf der Fahrt zum Ink and Paint Club findet man hier und dort Gegenstände, die bei der Bewältigung der Strecke helfen: Gummihandschuhe, die das gefahrlose Durchqueren einer Pfütze erlauben; Räder, die Rogers Auto vorübergehend zusätzlich beschleunigen (bei dieser Gelegenheit: Joystick links = abbremsen, Joystick rechts = Tempo steigern); und zuguterletzt Diamanten, die eines der bereits verlorenen Leben zurückbringen. Die Steuerung des Wagens ist relativ einfach. Neben dem schon beschriebenen Abbremsen bzw. Beschleunigen kann man, wie bereits gesagt, das Auto über Hindernisse und Pfützen hinwegspringen lassen. Hierzu tippt man den Feuerknopf kurz an und drückt den Joystick hoch. Schon macht Benny die tollsten Sätze.

Hat man den Ink and Paint Club erreicht – ein piekfeines Lokal mit hervorragender Bedienung, in dem aber auch ein Rausschmeißer nicht fehlt -, so fängt die Geschichte erst richtig an, spannend zu werden. Roger muß, das wissen wir bereits, das Testament des toten Marvin finden. Dieses ist jedoch mit unsichtbarer Tinte geschrieben worden, und es besteht der Verdacht, daß es unter die Menükarten des Lokals geraten ist. Diese liegen auf den Tischen aus und müssen von Roger eingesammelt werden. Klingt absolut einfach, ist aber eine Heidenarbeit, denn: Wieselflinke Kellner (in Gestalt von Pinguinen, wie könnte es in einem echten Cartoon auch anders sein!) eilen flugs herbei, um neue Karten auszuteilen. Wann Roger die richtige findet, hängt ganz vom Zufall ab; das kann relativ früh passieren, das kann aber auch sehr, sehr lang dauern. Da hilft nur eins: Ruhe bewahren und die Übersicht nicht verlieren! Um uns arme User noch ein bißchen mehr zu ärgern, haben sich die Programmierer gleich noch eine weitere fiese Gemeinheit einfallen lassen. Auf den Tischen stehen nämlich auch Whiskey-Gläser, und die sollte Roger nun auf alle Fälle meiden. Denn wenn er auch sonst für ein Kaninchen ein recht harter Bursche ist – Alkohol macht ihn total fertig! Und wenn er hier und da mal einen kippt (was sich auf Dauer gar nicht vermeiden läßt), reagiert er entsprechend: Er fängt an, total auszurasten, und geht schließlich wie ein HB-Männchen in die Luft. Was das bedeutet, ist wohl klar: Denkt nur mal an Eure ohnehin schon knapp bemessenen Leben!

Auch in dieser Spielszene ist die Steuerung gut gelungen. Roger rennt im Kreis um die Tische herum; dies tut er automatisch. Um ihn Karten aufnehmen zu lassen, drückt man den Feuerknopf. Dabei allerdings muß man natürlich das Stück Weg mit einberechnen, das Roger in der Zeit zurücklegt, während man den Feuerknopf betätigt. Um den Tisch zu wechseln, drückt man den Feuerknopf einfach nach oben, unten, rechts oder links, je nach der gewünschten Richtung. Eins noch: Achtet auf den Rausschmeißer (ein waschechter Gorilla, was sonst?), der am unteren Bildschirmrand nach dem Rechten sieht. Wenn der Euch erwischt, packt er Euch am Kragen und befördert Euch kurzerhand nach draußen in den Hinterhof. Und wieder ist ein kostbares Leben dahin!

Hat man das Testament endlich gefunden, so geht es, wiederum mit dem Auto, weiter zur nächsten Station. Ziel ist die Gag Factory, ein Studio also, in dem Gags für die Cartoons fabriziert werden. Schande über mein Haupt, ich muß gestehen, daß ich es bis hierher noch nicht ein einzigesmal geschafft habe – immer habe ich schon vorher auf der Straße mein letztes Leben ausgehaucht. Aber ich gebe noch nicht auf; irgenwann werde ich auch in diese bisher noch unerforschten Regionen eines vorzüglichen Computerspiels vordringen, und sei es nur, um dieses Level wenigstens einmal gesehen zu haben.

Meine abschließende Bewertung: Die Weisheit, daß viele Köche den Brei verderben, hat sich im vorliegenden Fall gottseidank nicht bewahrheitet. Ganz im Gegenteil: Das Spiel wirkt technisch wie spielerisch durchdacht und ausgereift. Es steckt voller Feinheiten, und – was wohl das Wichtigste ist – es ist gelungen, die wesentlichen Elemente des Trickfilms auch auf dem Computer hervorragend rüberzubringen. Daß dies keineswegs selbstverständlich ist, zeigt uns nicht nur das Beispiel *Mickey Mouse*, das ich hier stellvertretend für eine ganze Reihe ähnlich enttäuschender Trickfilmumsetzungen nennen möchte. Spiel, Spaß, Spannung – wann findet man das schon mal alles zusammen in einem Programm? ROGER RABBIT – grab it!

Bernd Zimmermann

ASM HIT

Grafik	10
Sound	11
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»Spiel, Spaß, Spannung – wann findet man das schon mal alles zusammen in einem Programm? ROGER RABBIT-grab it!«


T.K.O.
Eine actiongeladene Box-Simulation: Extra-große Darstellung der Boxer, mehrere Angriffs- und Verteidigung-Strategien, realistische Bewegungen aus Spieler- und Vogel-Perspektive. Ein- oder Zwei-Spieler-Modus. Landen Sie Treffer um Treffer und der Gegner auf dem Bildschirm bekommt ein blaues Auge oder eine dicke Lippe.
Mehr Funktionen, mehr Varianten und bessere Kontrolle über die Mannschaft als bei jedem anderen Basketball-Spiel. Hervorragende Grafik mit 3D-Animation. Drei Spieler pro Team kämpfen gleichzeitig auf einem kompletten Basketball-Feld. Jeder Spieler besitzt spezielle Stärken und Schwächen. Die Teams bieten fertige Spielzüge und Wurfkombinationen. Und mit dem einzigartigen 'Playmaker' fügen Sie neue Varianten hinzu.
FAST BREAK
Commodore 64/128 is ein Warenzeichen von Commodore Business Machines, Inc. IBM ist ein Warenzeichen von International Business Machines, Inc. Alle Bildschirmfotos C64, außer 'Rack 'Em' (IBM PC).


So realistisch war Computer-Tennis noch nie. 3D-Sicht auf den kompletten Tennis-Platz, tolle Grafik, drei verschiedene Schwierigkeitsgrade. Wählen Sie zwischen Gras-, Sand- und Hart-Plätzen. Nicht zu vergessen, alle Schlag-Varianten: Top-Spin, Lob, Volley, Vor- und Rückhand und sogar angeschnittene Bälle.
SERVE AND VOLLEY
SPORT HAT EINEN NEUEN NAMEN: ACCOLADE
Sie werden die neuen Sport-Spiele von Accolade nicht einfach nur spielen... Sie werden sie erleben! Durch die neuesten 3D-Animations-Techniken gelang es unseren Programmierern, die bisher aufregendsten Sport-Simulationen zu entwickeln.
VOR!
S. 55
Erhältlich für: C64 Kassette C64 Diskette IBM PC und Kompatible
RACK'EM
Eine Billard- und Pool-Simulation, die sich an die richtigen Turnier-Regeln hält. Animierte 3D-Ansichten, inklusive der Vogelperspektive zum optimalen Zielen. Passen Sie das Spiel an Ihre eigenen Regeln an. Entwerfen Sie neue Kunst-Stöße und speichern Sie die besten Figuren auf Diskette.
Lizensiert von Electronic Arts
ELECTRONIC ARTS®
Home Computer Software
Vertrieb Rushware
Mitvertrieb Microhändler
Österreich
Karasoft
Schweiz TALI AG



Sport-Kaleidoskop

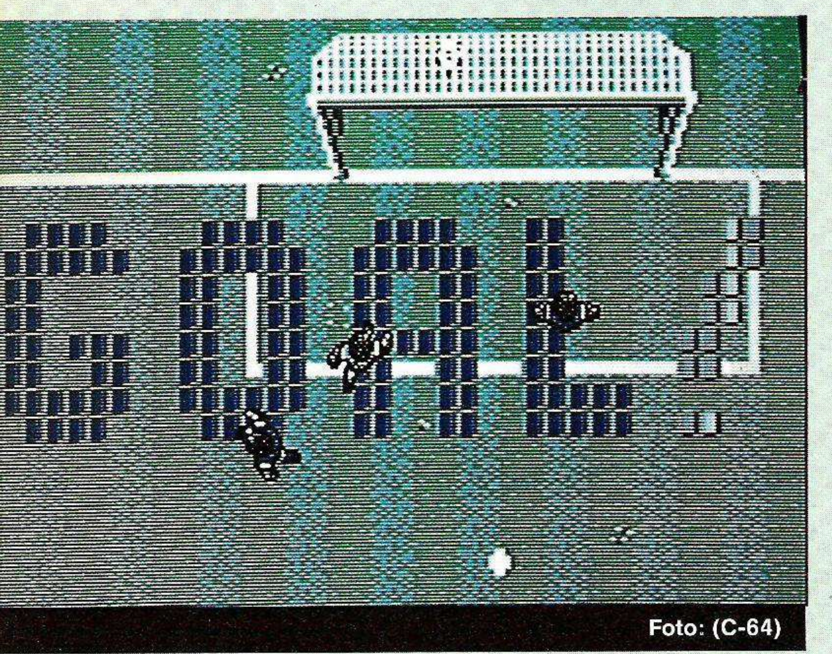
Microprose auf Abwegen

Programm: Microprose Soccer, **System:** C-64, IBM PC, **Preis:** C-64 ca. 60 Mark (Disk.), ca. 45 Mark (Kass.); IBM ca. 75 Mark, **Hersteller:** Microprose Software, Tetbury, England, **Muster von:** Barrington-Harvey, England; 4 / 21.

Es ist meines Wissens das erstemal, das sich **MICROPROSE**, das amerikanische Softwarehaus mit Filiale in England, daran gemacht hat, ein Sportspiel zu produzieren. Wer aber meint, daß eine überwiegend auf Flug-, U-Boot- und Kriegssimulationen sowie Rollenspiele spezialisierte Company nicht auch fähig ist, auf anderen Gebieten gute Arbeit zu leisten, der sollte mal einen Blick auf **MICROPROSE SOCCER** werfen. Mit diesem Programm hat MICROPROSE eine Fußballsimulation geschaffen, die durchaus zu den besseren Spielen seiner Art gerechnet werden kann.

Allerdings muß man auch sagen, daß schon vor rund einem Vierteljahr ein Spiel auf den Markt gekommen ist, das ähnlich zu gefallen wußte. Dabei handelt es sich um *Supercup Football* von *Hewson Consultants*. Erschienen ist das Game unter dem *Hewson*-Budget-Label *Rack It*, als Billigspiel also für ganze zehn Mark. Damit hätten wir schon einmal einen großen Unterschied zwischen diesen beiden Fußballspielen herausgefunden, denn zwischen der C-64-Kassettenversion von *Supercup-Football* und MICROPROSE SOCCER liegen immerhin 35 Mark. Das ist eine ziemliche Stange Geld!

Auch in manch anderer Beziehung ähneln sich die beiden Programme stark. So ist in beiden Fällen das Spielfeld aus der Vogelperspektive zu sehen. Hier wie da können „Bananenflanken" geschlagen werden; das heißt, durch Recht- oder Linksanschlag des Joysticks kann man dem im Flug befindlichen Ball den entsprechenden Drall verpassen. Einwürfe und Eckstöße gehören selbstverständlich auch dazu, wobei man den ausführenden Spieler den Ball in drei verschiedene Richtungen werfen bzw. schießen lassen kann.


Foto: (C-64)

Beide Programme haben ihre Vorzüge, und so haben mir auch an dem Billigspiel einige Features besser gefallen als bei seinem doch um einiges teureren „Kollegen". Den eigenen Strafraum beispielsweise bekommt man bei MICROPROSE SOCCER erst sehr spät zu sehen. Rollt also der gegnerische Angriff, so wird man erst, wenn das Tor schon fast erreicht ist, den Torwart sehen, in Stellung und zum Handeln bringen können. Dies ist ein gewaltiges Handicap, aufgrund dessen ich bei meiner Test-WM so manchen Treffer kassieren mußte. Dementgegen kann man bei MICROPROSE SOCCER eine gesamte Weltmeisterschaft durchspielen, wobei der Ausscheidungsmodus dem „echten" Reglement nachempfunden wurde. Auch die Möglichkeit, die Farben der Trikots zu wählen, hat man in das Programm aufgenommen. Zusätzlich kann auch die Bodenbeschaffenheit geändert werden. Auf Wunsch nämlich kann man es wie aus Eimern regnen lassen, was den Boden glitschig und schwer bespielbar macht. Klar, daß sich hierdurch das Ballverhalten ändert und auch das Hineingrätschen der Spieler (Feuerknopf drücken, wenn man nicht im Ballbesitz ist) schlechter auszurechnen ist.

Die Grafik von MICROPROSE SOCCER ist, natürlich, besser als bei seinem Niedrigpreis-Konkurrenten. Dennoch ist es nicht immer einfach, die Spieler der beiden Teams voneinander unterscheiden zu können. Auch wenn man die Trikots so kontrastreich wie möglich wählt, wesentlich einfacher wird die Angelegenheit auch dadurch nicht. Ein interessantes Feature des Spiels ist jedoch, daß man etliche Wahlmöglichkeiten hat. So kann man neben der Weltmeisterschaft, in der man als Nationalteam agiert, auch eine Punktspielsaison als Vereinsmannschaft durchführen. Wer sich erst einmal in das Programm einfinden will, der kann im Freundschaftsspiel-Modus eine Übungsrunde einlegen. Überdies kann man, falls gewünscht, die Matches auch in die Halle verlegen, was sicher auch seinen Reiz hat. Eine feine Sache ist auch die Wiederholungsfunktion, wobei nach einem erzielten Treffer die Szene „Videorecorder-mäßig" zurückgespult wird und noch einmal bestaunt werden kann.

Alles in allem ist mit MICROPROSE SOCCER ein Spiel entstanden, das über weite Strecken zu gefallen weiß, bei dem aber auch einige kleinere Mängel nicht zu übersehen sind. Wäre nicht *Hewson/Rack it* mit seinem *Supercup Football* zuvorgekommen, so hätte man MICROPROSE SOCCER sogar bedenkenlos als das zur Zeit beste Fußballspiel bezeichnen können. Nun aber meine ich, daß relativ geringe Qualitätsunterschiede die doch recht deutliche Preisdifferenz nicht rechtfertigen können.

Bernd Zimmermann



Grafik/Animation	8
Sound	7
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	8

„Fair, aber unsauber!"

Programm: By Fair Means Or Foul, **System:** Amstrad (angeschaut), C-64, Spectrum (beide mit einem flüchtigen Blick gestreift), **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 40 Mark (Disc.), **Hersteller:** Superior Software, Leeds, England, **Muster von:** Superior Software.

SUPERIOR SOFTWARE meldet sich zurück! Nachdem man das „Krokodil" (**Alligata**) geschluckt hat, präsentiert man nun gemeinsam mit der alten Sheffielder Company das Box-Spiel **BY FAIR MEANS OR FOUL** (etwa: „Mit rechten Dingen oder nicht!"). Das mir vorliegende Box-Spektakel findet aber – nach meiner Einschätzung – nur auf dem Amstrad statt. Die Spectrum-Version ist grafisch zu dünn; die 64er-Fassung zu langsam (dafür aber „bequem" mit zwei Spielern zu bestreiten). Deshalb lenke ich meine Test-Gedanken ganz auf den guten, alten Schneider CPC!

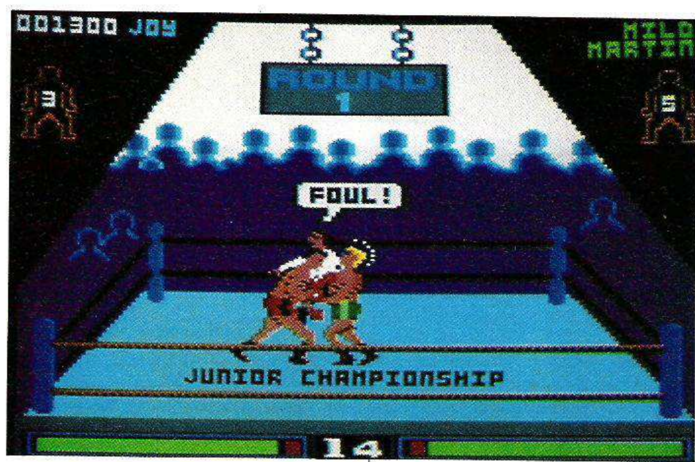
Gar nicht mal so übel, diese Simulation. Muß man doch versuchen, sich mit unfairen Mitteln („Foul") im richtigen Moment, wenn der Ringrichter wegschaut, einige Vorteile zu verschaffen (wenn das Männchen oberhalb der Ringseite grün ist, hat man die optimale Möglichkeit, einen der unfairen Schläge einzusetzen!). Natürlich „leidet" hier ein wenig die Realitätsnähe. Denn: Nicht nur der Ring-, sondern vor allem auch die Kampfrichter werfen stets ein geschultes Auge auf den Kampf – diese entscheiden letztlich über Sieg oder Niederlage (im Profi-Box-Sport). Nun denn, kommen wir also zum eigentlichen Geschehen. Ring frei zur ersten Runde!

Man hat die Aufgabe, in profihafter Manier innerhalb von 15 Runden (oder früher) den Kontrahenten auf den Boden zu knocken. Dieser muß vom Ringrichter an-, besser: ausgezählt werden. Danach kommt es gleich zum nächsten Kampf, indem ein härter fightender Gegner zu erwarten ist. Hat man insgesamt sechs Jungs bezwungen, darf man sich als „World Champion" feiern lassen und sich solange als solcher fühlen, bis einer der Herausforderer schlicht und einfach besser (in manchen Fällen unfairer) ist...

Dies geschieht alles im Ein-Spieler-Modus. Beim Amstrad zu zweit anzutreten, ist in sich schon „foul", wenn man bedenkt, daß einer der beiden Jungs über die Tastatur fighten muß. Ein äußerst schwieriges Unterfangen, wie sich schon nach einigen Sekunden herausstellte. So also schalten wir wieder auf das Solo-Game um! Nachdem wir uns eine Demonstration der Fähigkeiten der Boxer reingezogen haben, drükken wir zunächst „F3" (Stick) und danach „F1": Das Kampfgeschehen kann beginnen! Es bedarf schon einer gewissen Eingewöhnungszeit, bis man geschnallt hat, welche Schläge man wie drauf hat, ohne Lehrgeld für unerlaubtes Punchen, Treten oder Kopfstoßen zu bezahlen (Verwarnung!!!). Aber: Irgendwie geht's gefühlsmäßig dann doch. Wie bei jeder anderen Box-Simulation weiß man sehr schnell, was die Stunde geschlagen hat. Ein geschickter Step zurück, ein vorsichtiges Abtasten hier und ein unerlaubter Schlag zur rechten Zeit dort, sollte Euch dahinbringen, das Spiel und den Gegner zu beherrschen. Alles weitere ergibt sich schon von selbst...

Der Gesamteindruck fällt deshalb gar nicht mal so schlecht aus, obwohl man sagen muß, daß BY FAIR MEANS OR FOUL nur eine weitere Variante der von Zeit zu Zeit wiedererscheinenden Box-Games darstellt. Die Figuren sind nicht zu klein geraten, die Schläge sind nachvollziehbar, aber die Gesamtgrafik ist relativ „unsauber", um mal im gleichen Jargon zu bleiben. Da aber vor allem der Disketten-Preis relativ niedrig liegt, könnte es manche User geben, die auf das SUPERIOR/ALLIGATA-Produkt zurückgreifen. Schaut's Euch halt einfach mal an!

Manfred Kleimann



Ein „Tiefschlag" auf dem Amstrad CPC

Animation	7
Sound	5
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7

Gleich viermal im Abseits!

Programm: 4 Soccer Simulators, **System:** Schneider (angeschaut), C-64, Spectrum, PC, **Preis:** ca. 20 Mark (zwei Kassetten; PC-Preis kenne ich nicht!), **Hersteller:** Codemasters, Leamington Spa, England, **Muster von:** Codemasters.

Ich mag Sport-Spiele. Fußball fasziniert mich immer. Ein günstiger Preis für ein gutes Spiel trägt für mich zur Kaufentscheidung bei. *Rack 'it's Supercup Football* ist ein gutes Beispiel. **CODEMASTERS**, bekannt für gute Budget-Soft, hat's auch mal gewagt. **4 SOCCER SIMULATORS** heißt das Werk, das die Jungs aus England gleich viermal ins Abseits stellt.

Lieferumfang: Eine Kassette mit „11 A-Side Soccer" und „Indoor Soccer" (eine herbe Enttäuschung), eine Kassette mit „Street Soccer" und „Soccer Skills" (nachgeäffter, schwacher Stoff), eine Bedienungsanleitung (nur in Englisch) und ein Poster mit den „Fußballern des Jahres – von 1971 bis 1987" (meiner Meinung nach noch der professionellste Teil des gesamten Produktes). Und nun noch einige Kurzmeldungen:

„11 A-Side Soccer" ist äußerst langsam; die Steuerung ungenau; der Bildausschnitt zu mikkrig. Die Features bei diesem Programm, wie Möglichkeiten des Foulens, Ausführung von Frei- und Strafstößen, machen die Sache interessant. Aber durch die technische Ausführung, die in der Tat „Low-Budget-mäßig" aussieht, will kein echter Spielspaß aufkommen.

„Indoor Soccer" führt uns zur nordamerikanischen Variante des Fußballspiels. Fünf in jeder Mannschaft versuchen, innerhalb eines geschlossenen Feldes die Lederkugel ins Tor zu befördern. Es gelten hier im wesentlichen die gleichen Bewertungskriterien wie beim obengenannten Produkt.

„Soccer Skills" erinnert mich an den (mißlungenen) Versuch,

➡ BITTE UMBLÄTTERN:

den *Gremlin* letztlich anstrengte, und Gary Lineker für eine Trainings-Session „verpflichtete". Die Grafiken sind eigentlich ganz gut, so daß dieser Teil der Gesamt-Simulation noch am besten zu gefallen wußte. Auch der Ablauf der einzelnen Szenen inmitten des Kraftraums bereiteten einigen Spaß. Dennoch zu wenig, um ein perfektes Ganzes zu erzielen.

„Street Soccer" „erinnert" mich auch irgendwie an ein anderes Produkt eines anderen (amerikanischen) Herstellers. Aber: Es bleibt halt nur bei der Erinnerung. Der Spielablauf ist derart träge, die Animation so dünne und die Grafik zu schlecht, als daß man länger als fünf Minuten vor dem Bildschirm hokken kann.

Zum Schluß noch eines: CODEMASTERS hat sich mit 4 SOCCER SIMULATORS bestimmt keinen Gefallen getan (ich habe die Schneider-Version zugrunde gelegt). Vielleicht wäre es besser und vernünftiger gewesen, **manche** Sachen nicht so husch, husch zu produzieren, nur um noch einen Gabentisch mehr mit Software zuzuballern. Die Überlegung, diese Art von Kompilation zu machen, war wohl nicht schlecht; die Ausführung dagegen ist fast durchweg mangelhaft. Wollen hoffen, daß die nur ein Lapsus, ein Ausrutscher der Firma CODE MASTERS war, denn mehrere Programme dieser „Güte" könnten schädlich fürs Image sein!

Manfred Kleimann



Das Fußball-Fieber legte sich sehr, sehr rasch: Wir sehen hier die Amstrad-CPC-Version.

Animation	**4**
Sound	**1**
Realitätsnähe	**6**
Spaß/Spannung	**2**
Preis/Leistung	**2**

Trotz Matsch kein Quatsch

Programm: 4x4 Off Road Racing, **System:** Amiga (angeschaut), ST, C-64, PC, **Preis:** je nach System und Datenträger zwischen 30 und 65 Mark, **Hersteller:** Epyx, Birmingham, England, **Muster von:** Epyx.

Eine weitere Variante in Sachen Rennsport liefert uns **EPYX** mit **4x4 OFF ROAD RACING.** Nachdem wir in der Vergangenheit mit Formel-1-, Sport-, Touren- und gar bewaffneten Wagen herumgegeigt sind, wird durch OFF ROAD RACING der momentane Höhenflug gestoppt; das Thema scheint ausgereizt. In diesem Falle müssen Sie versuchen, nach bewährtem Rennstrick-Muster („you are now in position 5"), Kontrahenten auf der Strecke zu überholen. Das Ganze spielt sich, wie der Name schon sagt, „Off Road" (also im Gelände) ab; die Autos sind allradangetriebene Pick-ups oder Station Waggons, die allerdings nicht über ABS verfügen; die Brems-Sofort-Wirkung ist gleich null (aber das macht ja gerade den Reiz aus: Herrlich, wie sich die Kisten überschlagen, wenn sie gegen ein Schild oder über einen Felsbrocken fahren).

Nun aber der Reihe nach: Nach dem schnellen Ladevorgang beim Amiga, bekommen wir ein Menü zu Gesicht, in dem wir uns eines von vier Fahrzeugen (technische Daten werden mitgeliefert) auswählen. Das nächste Menü erscheint nach Druck des Feuerknopfes. Hier sind folgende Strecken und Klassifizierungen auszusuchen: 1. Beja (Wüste); 2. Death Valley (Wüste); 3. Georgia (Schlamm und Hügel); 4. Michigan (Winter). Die Ränge, die wir ebenso wie die Pisten per Stick anwählen können, sind: Beginner, Amateur, Semi Pro und Professional. Jetzt wählen wir eine Strecke aus (logisch) und kommen zu Menü Numero 2: Wir sehen ein Männchen auf der High Street; am Straßenrand erkennen wir das Fahrzeug. Es befinden sich zwei Geschäfte in dieser Hauptstraße. Wir bewegen nun unseren Fahrkünstler zunächst zu einer Art Ersatzteil-Lager, wo wir unser Auto, das auf einer Hebebühne steht, mit gewünschten Reifen, Grill, Zusatztank oder anderem Zubehör, sofern die Knete reicht, ausrüsten können. Im „Alpha Racing"-Geschäft versorgt man sich noch schnell mit Reserve-Kanistern, Öl, Kühlwasser u.a., bevor's dann per Knopfdruck auf die Piste geht... In der Wüste von Death Valley muß ich schon ganz schön „akkern", um einigermaßen sicher in der Geländespur zu bleiben. Dazu benütze ich meinen Stick für die Lenkbewegungen und den Feuerknopf für die Geschwindigkeit (der Finger schläft so allmählich ein; ganz schön anstrengend, ein Rennen lang die Griffel auf dem Feuerknopf zu lassen). So heize ich also los und bemühe mich, nicht ständig gegen Felsbrocken (Wagen überschlägt sich so köstlich; gute Animation!), Hinweisschilder (Wagen wird zu 'ner Wolke; der Fahrer liegt auf der Strecke; sein treuester Freund – der Hund – sitz daneben) oder über Stock & Reifen (bewirkt eine Fahrt auf zwei Rädern – in der Seitenlage) zu donnern. Denn: Ich muß nämlich meine Kontrahenten einholen, da ich als Letzter vom Start das Feld von hinten aufzurollen gedenke... Und das geht halt solange, bis sich eines von mehreren Zwischen-Menüs meldet, mich auffordert nachzutanken, Öl nachzufüllen und mein Gefährt zu reparieren (deshalb sollte man genug aus den Läden eingekauft haben!). Schließlich kann ich meine Position auf einer Strecken-Karte (hübsch gezeichnet) feststellen und danach per Feuer weiterfahren...



„Geländegängig" und amigamäßig auf vollen Touren!

Die Streckenverläufe der vier angebotenen Off-Road-Pisten unterscheiden sich kaum voneinander, so daß trotz der guten Grafiken, der Super-Animation der Fahrzeuge und deren Bewegungen und trotz des rukkelfreien, morastigen „Geläufs" schon bald die Motivation flöten geht (zumindest bei mir). So will ich schließen mit der Feststellung, daß 4x4 OFF ROAD RACING ein technisch sauberes und ausgereiftes Game ist, das möglicherweise aber leider schon nach ein paar Stunden wieder ins Regal gestellt wird.

Für Freunde dieser „Sportart" und Leute, die noch kein Programm dieser Art besitzen, sei das EPYX-Produkt empfohlen. Alle anderen könnten voraussichtlich – auch ob des relativ hohen Preises – nihilistisch reagieren und somit zu Nichtkäufern werden.

Manfred Kleimann

Animation	**10**
Grafik	**10**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**5**
Preis/Leistung	**7**

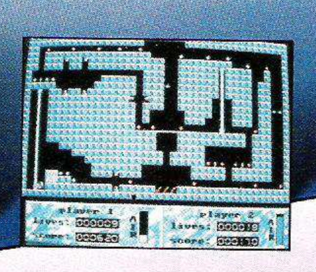
MACH DEIN LAUFWERK FREI...

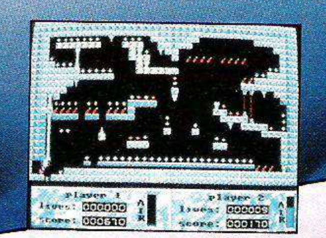


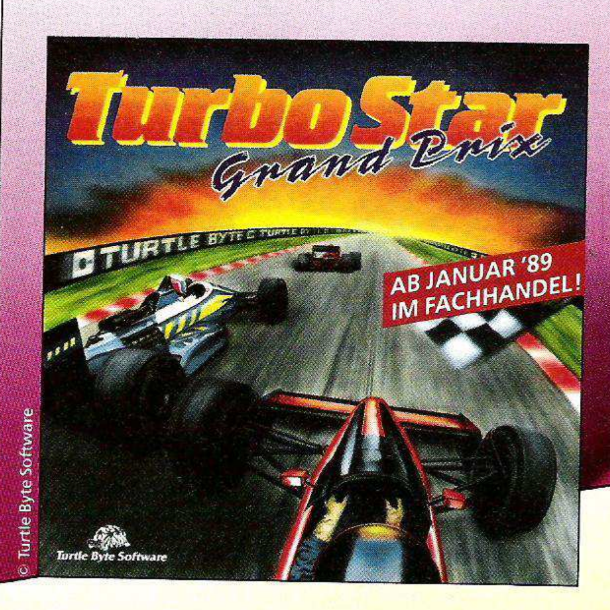
... FÜR GESCHICK UND STRATEGIE!

Du steuerst den ICEBALL – alleine oder zu zweit gleichzeitig – durch die 50 Räume des Labyrinths. Nur mit Strategie und viel Geschick kommst Du in den letzten Raum des Labyrinths.

Amiga
DEUTSCHE ANLEITUNG



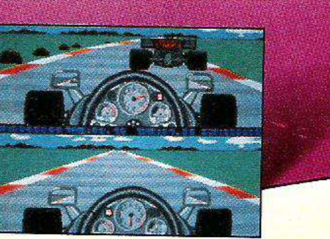




... FÜR EINE FORMEL I-SIMULATION IN NEUER DIMENSION!

Zwei Spitzenfahrer im direkten Vergleich. Der **"gesplittete Screen"** garantiert ein nervenaufreibendes Rennvergnügen zu zweit. Außerdem können auf einer separaten Diskette bis zu 160 Rennstrecken mit eigenen High-Scores entworfen werden.

Amiga
DEUTSCHE ANLEITUNG







BRANDNEU!

AB FEBRUAR '89
IM FACHHANDEL!

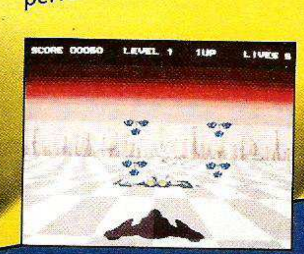
VINDEX

© Turtle Byte Software

... FÜR DIE BEGEGNUNG MIT EINEM INTERGALAKTISCHEN TYRANNEN!

Du bist VINDEX, der Retter eines Planetensystems. Dieses schnelle 3D Arcade-Action-Spiel führt Dich in eine Welt voller Abenteuer auf 9 Spielebenen. Bestechende Ganzseitengrafik, Supersound-Effekte und perfekte Animation zeichnen dieses Spiel aus.

Amiga
DEUTSCHE ANLEITUNG





Turtle Byte Software  Software in Vollendung!

Vertrieb: ***RUSHWARE*** GmbH – Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/6070 Mitvertrieb: **Microhändler,** Österreich: **Karasoft,** Schweiz: **Thali AG**

Luckau & Waack '88

ASM HIT

Programm: Prospector, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Logotron, **Muster von:** Logotron.

Ein super Logiker muß man schon sein, wenn man das letzte Level von **PROSPECTOR** auseinanderpuzzlen will. Nein, nein, wir übertreiben nicht! Gott bewahre! Wir sind ja auch nicht blöd! Trotzdem müssen wir schmachvoll gestehen, daß wir im letzten Level im vierten Bild einfach nicht weiterkommen. Worum es sich bei PROSPECTOR handelt? Um einen wahnsinnig guten Boulderdash-Verschnitt aus dem Hause **LOGOTRON** (jawohl, schon wieder die).
Nun ja, zum Boulderdash-Prinzip gibt's ja nur noch wenig zu erzählen, denn dieses Spielprinzip wird ja alle Jubeljahre wieder verwurschtet. Es gibt wohl keinen Computer-Besitzer, der nicht **irgendein** *Boulderdash*-Spielchen zuhaus hat. Hierbei steuert man eine Figur durch ein mit Erdreich, Steinchen, Diamanten und weiß-der-Himmel-was bestücktes Labyrinth. Bestimmte Gegenstände müssen in einer bestimmten Zahl aufgesammelt werden, damit man das Level verlassen kann. Bei PROSPECTOR sind Heißluftballons aufzusammeln. Auf das Erdreich hat man verzichtet, dafür gibt's die obligatorischen Steine, zwei (!) Spielfiguren, zeppelinartige Raketen, diverse Bömbchen und flimmernde Bröckchen, die man nur in einer Wegrichtung durchqueren kann, und die danach verschwinden. Nach dem Einladen und Eingeben eines Passwortes geht's dann los. Netterweise kann man jedes Level einzeln anwählen. Zum „Warmlaufen" kann man sich in ein extra dafür vorgesehenes Level begeben. Nachdem wir dieses ohne Schwierigkeit durchgenudelt hatten und uns auch in Level eins und zwei ohne Probleme verlustierten, haben wir uns gleich ins letzte gestürzt. Hier wird den grauen Zellen das Fürchten gelehrt! Schon nachdem man das Level anwählt, man seine zwei Spielfiguren, zu denen man abwechselnd hin- und herschalten kann, zusammen mit einer Kugel, auf der ein Stein liegt, eingesperrt in einem Wiesengrundstück. Am linken unteren Ende des Grundstücks liegt eine Bombe, die, wenn man einen Stein mit mindestens einem „Feld" Abstand draufknallen läßt, explodiert, und zwar vertikal. Damit würde

Da raucht der Schädel!

»Prospector bringt die grauen Zellen auf Hochtouren!«



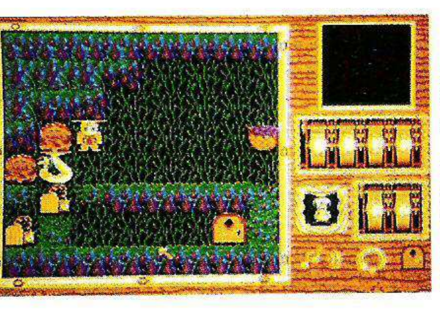
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	12
Motivation	12
Preis/Leistung	9

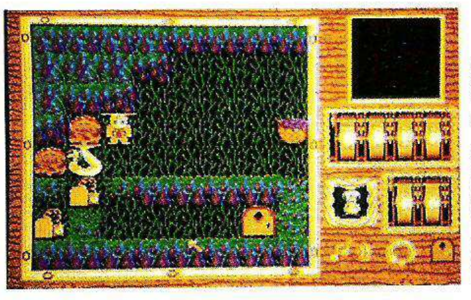


Das ist der Knackpunkt. Wie geht's weiter?

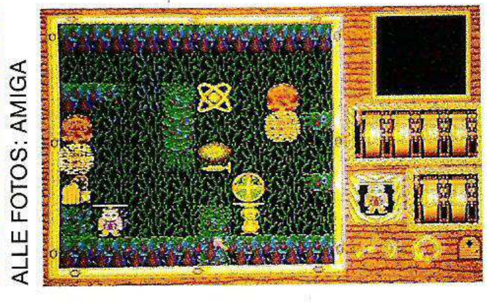
glaubt man seinen Augen nicht zu trauen. Waren in vorhergehenden Levels noch 80, 60 oder knapp 50 Heißluftballons einzusammeln, so sind es in diesem, „Decoder" benannten Level nur noch 3 Stück. Im ersten Bild kriegt man zunächst mal keinen. Stattdessen sieht dann das Wiesenstück, das sich unter der Bombe befindet, weggesprengt. Und schon ist der Weg frei (jede Bombe sprengt drei „Felder" mit sich selbst als Mittelpunkt, wobei die Atom-ähnlichen Bomben vertikal sprengen, die „Kofferbomben" horizontal.) Nachdem nun geklärt ist, wo der Stein hin soll, gilt es nur noch auszutüfteln, **wie** er da hinkommt. Gut, gut, ich hör' Euch schon sagen: „...ist doch kein Problem!". Stimmt, war's auch nicht! Nun flugs mit dem einen Männchen nach rechts in den Gang. Da wartet schon der erste Heißluftballon. Danach geht' mit beiden Männchen ab ins zweite Bild. Grundsätzlich: Erstmal gucken, was da alles zu tun ist, bevor man es wagt, einen Ballon einzusammeln. Im rechten Teil des Bildes befinden sich zwei Steine, die jeweils auf einem Korb (feststehendes Element) und auf einem Heißluftballon liegen. In der linken Hälfte des Bildes sehen wir zwei horizontal sprengende Bomben auf zwei Ebenen, die beide gesprengt werden müssen, damit der Durchgang ins nächste Bild frei wird. Auch dieses Problem hatten wir schnell gelöst, den zweiten Heißluftballon eingesammelt, und dann Abmarsch ins dritte Bild. Hier saßen wir zu dritt, zu viert, zu sechst und zum Schluß wieder zu zweit davor und haben probiert. Und nachgedacht. Und wieder probiert.

Zu allem Überfluß gibt's hier keinen Heißluftballon. Stattdessen hat man einiges zu knobeln, nur um in diesen blöden verbauten Teleporter zu kommen, der uns ins nächste Bild führen wird (wo dann hoffentlich der dritte Heißluftballon zu finden ist). Machen wir's kurz.

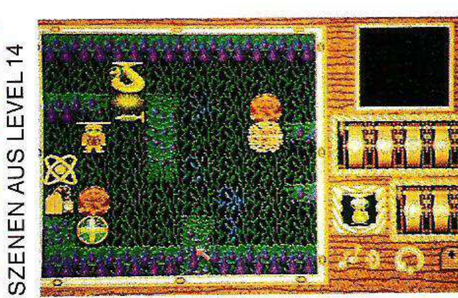




ALLE FOTOS: AMIGA



SZENEN AUS LEVEL 14



Bernd und ich saßen noch einige Zeit über Feierabend hinaus, um dieses Problem zu lösen, und – es ging! Aber, zu früh gefreut. Statt des dritten und letzten Heißluftballons brachte das vierte Bild nur ein weiteres „unlösbares" Problem. Frischen Mutes gingen wir an die Sache, so nach dem Motto: Gemeinsam schaffen wir's (bzw. wir sind ja auch nicht blöd! s.o.).

Leider hatten alle Sprengversuche unsererseits nur zur Folge, daß eigentlich nur noch eine Möglichkeit übrigbleibt, und wir wissen noch nichtmal, ob das richtig ist. Im Gegensatz zu anderen Leveln hat man im letzten nämlich auch keine „Gesamtkarte", so daß man noch nicht mal weiß, wo man sprengen muß, um weiterzukommen. Nach unseren Überlegungen muß man links oben in der Ecke sprengen, d.h. die „Atombombe" da oben hinkriegen, und die Rakete solange irgendwie „parken", um sie dann auf das „Atom" zu jagen. Puff! (schön wär's!). War aber nicht.

Nach einigen frustigen Stunden und mehreren Litern Kaffee verließ uns dann der Mut (und der Geist). Deshalb fragen wir Euch, wie man dieses Bild schafft (wie gut, daß wir eine Hint-Hunt-Ecke haben!).

Was uns besonders gefiel: Der hohe Schwierigkeitsgrad, die Möglichkeit den Sound abzustellen, die Option, den bisherigen Weg nochmal anzuschauen, freie Wahl der Level, kein Zeitlimit.

Was uns nicht so gut gefiel: Keine Möglichkeit, Zwischenstände zu speichern (deswegen muß man nach einem Fehlversuch immer wieder von vorn anfangen, wobei es natürlich stimmt, daß man eigentlich bei keinem Boulderdash abspeichern kann, wär' hier aber ganz gut.).

Fazit: PROSPECTOR ist ein klasse Bouderdash-Verschnitt, der die grauen Zellen auf Touren bringt. Sehr gut gelungen!

Martina Strack

Im Weltraum wird weiter gehandelt

Programm: Universe II, **System:** Atari ST (getestet), IBM, Apple, **Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Omnitrend Software, USA, **Muster von:** Brötzmann und Schäfer Gbr, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe.

Ein interessantes Science-Fiction-Strategiespiel für den Atari ST kommt von **OMNITREND SOFTWARE/USA,** mit dem Titel **UNIVERSE II.** Drei Disketten und ein rund 100 Seiten starkes Begleitbuch lassen einiges an Komplexität erwarten. Gleich vorab: Dies ist kein Programm wie *Elite,* bei dem es grafisch mitreißende Raumschlachten gibt, sondern UNIVERSE II lebt in erster Linie von den zahlreichen strategischen Elementen.
Zu Beginn erfolgt die obligatorische Sicherheitsabfrage durch Eintippen eines bestimmten Wortes aus dem Handbuch. Danach wird mit dem Menüpunkt „New Game" das eigentliche Spiel gestartet. Ich gebe den Namen des Spielers ein sowie den Captain und das dazugehörige Schiff. Mit dem Befehl C&S(Command and Support) öffnet man wieder ein neues Menü, welches folgende Inhalte hat: Provisions, Credits, Passengers, Missiles, Programs und Ores. Nun muß man sehen, daß man für die zu Beginn bereitgestellten Credits sein Schiff bestmöglich ausrüstet (nicht überall möglich) und eine Fracht wählt. Wichtig ist natürlich auch die Crew, denn ohne Besatzung läuft nichts. Jedes Ausrüstungsteil (vom Computerprogramm bis hin zu Waffen und Kommunikationssystem) muß erst einmal erworben werden. Bis man sein Schiff komplett ausgerüstet hat, vergeht erst mal eine ganze Weile. Universe II stellt insgesamt eine Mischung aus Grafik- und Textadventure dar, welches viel Liebe zum Detail beinhaltet. Wie bereits erwähnt, fehlen zwar die 3-D Raumschlachten, aber dafür gibt es die Möglichkeit, ein feindliches Schiff zu entern und danach im taktischen Kampf (an Bord dieses Schiffes) den Gegner auszumanövrieren. Hierzu sind natürlich wieder einige spezielle Ausrüstungsgegenstände vonnöten, bevor man erfolgreich ein anderes Raumschiff entern kann. Außerdem muß man auch eine geeignete Mannschaft an Bord des eigenen Starships haben, um alle Gefahren und Probleme im All meistern zu können. Jedes Besatzungsmitglied ist eine Persönlichkeit für sich. Charaktereigenschaften wie Health-Age, Speciality, Grade, Promotions, Income und Watch müssen berücksichtigt werden. Somit ist Universe II auch ein Rollenspiel, indem die einzelnen Figuren aufsteigen können. Ein Textparser bietet zusätzlich die Möglichkeit, sich mit anderen Astronauten oder Personen zu unterhalten und evtl. hinter gewisse Geheimnisse oder Rätsel zu kommen. Die Möglichkeiten, unterwegs zu Kapital zu kommen, sind vielfältig. Man beginnt entweder als Händler, versucht sich mit der entsprechenden Ausrüstung im Bergbau, mit dem nötigen Frachtvolumen auch als Passagiertransporter oder als gemeiner Weltraumpirat. Bestimmte Schutzschilde oder besondere Waffen können einem das Dasein im All erleichtern und verhelfen zu einem längeren Leben an Bord. Reparaturen auf dem Schiff können nur mit Hilfe eines Bordingenieurs durchgeführt werden. Die Kontaktschnittstelle mit der Außenwelt ist das Vidcomm-System (Videocommunikation). Hier ist es möglich, bestimmte Aufgaben mitgeteilt zu bekommen oder allgemeine Nachrichten aus irgendeiner Ecke des Alls aufzuschnappen. Wer also an die dicken Brocken ran möchte, der kommt um das Vidcomm-System nicht herum. Ebenfalls sehr nützlich ist das Athena IR-SProgramm. Dies unterstützt den Bordcomputer und erlaubt es zwischendurch, auch mal Aufschluß über Unbekannte zu erhalten. Man gibt ein Stichwort ein, und falls der Bordcomputer etwas damit anfangen kann, teilt er Ihnen das, was er dazu weiß, mit. Ein anderer wichtiger Gesichtspunkt ist natürlich der Antrieb des Raumschiffes. Der Sub-LightDrive dient für Reisen von Planet zu Planet, wo hingegen der Hyperdrive auch Expeditionen in andere Bereiche und Sternensysteme ermöglicht. Die Anzahl der Planeten, die anvisiert werden können, liest sich relativ bescheiden mit 47. Doch sind diese Planeten sehr komplex und detailreich im Programm integriert – also wirklich kleine Welten für sich. Diese 47 Sterne können den Spieler schon eine ganze Weile beschäftigen. Umfangreicher hingegen sind da schon die Spaceships selbst. Man kann insgesamt 98 Zubehörteile erwerben und der Reihe nach anbauen. Hier muß man allerdings schon genau überlegen, wozu das ein oder andere Teil nützlich sein könnte. Der Kontakt zu anderen Zivilisationen im All ist ein wesentlicher Bestandteil in Universe II.

Insgesamt 9 Kulturtypen findet man im Sternensystem, und jede Kulturform hat ihre Besonderheiten. Bei Kontakten zu diesen Lebensformen sollte man immer ein klares Konzept verfolgen, um nicht eine böse Überraschung zu erleben. Intrigen und Machtkämpfe sind an der Tagesordnung. Das umfangreiche Handbuch gibt Aufschluß über alle wesentlichen Spielinhalte, und ich empfehle jedem, zuerst einmal dort alles genau nachzulesen. Bei der Bewertung schneidet UNIVERSE II folgendermaßen ab: Die Grafik ist bescheiden und lediglich im Schwarz/Weiß-Modus dargestellt. In erster Linie werden Textein- und Ausgabefelder geboten. Bewegte Objekte sucht man hier vergeblich. Fairerweise muß man jedoch anmerken, daß das Programm in dieser Form auch keine bessere Grafik benötigt, da die Spielschwerpunkte an anderer Stelle gesetzt wurden. Die Handhabung ist o.k., wenngleich man eine ganze Weile Zeit benötigt, um alle Steuerungsfeinheiten (komplett über die Maus) herauszukriegen. Der wichtigste Aspekt bei einem Strategiespiel wie diesem liegt natürlich eben beim Stichwort Technik/Strategie. Hier liegen auch bei weitem die Stärken des Programmes.

OMNITREND SOFTWARE hat hier wirklich immens viel Details erarbeitet und auch passend ins Programm eingebaut. Der Spielwert ist eben durch die vielen tausend Möglichkeiten, die das Programm bietet, sehr hoch, so daß man auch das Preis/Leistungsverhältnis als akzeptabel ansehen kann. Das Spiel wird übrigens ausschließlich über die USA importiert. Eine deutsche Anleitung ist mittlerweile ebenfalls erhältlich. Ziehen wir ein Fazit:

UNIVERSE II ist ein klassisches Weltraum-Strategiespiel mit dem eindeutigen Schwerpunkt Strategie! Actionfans, die hier ein weiteres *Elite* vermuten, sind auf dem Holzweg. Dennoch schlägt dieses Spiel an Detailreichtum und Komplexität einige andere mir bekannte Programme nach Punkten. Wer Lust hat, sich intensiv mit einem Strategieprogramm zu beschäftigen, der wird von UNIVERSE II nicht enttäuscht werden.

U.W.

Grafik	4
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	8
Preis/Leistung	8

Perfekte Freizeitgestaltung?

Programm: Modem Wars, **System:** C-64, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Slough, England, **Muster von:** Electronic Arts, England.

Sicherlich jeder wird sich gerne an Spiele wie *M.U.L.E, Seven Cities of Gold* oder *Heart of Africa* erinnern, die alle der Feder von **David Bunten** entsprungen sind. Mit **MODEM WARS** hat *David Bunten* und mit ihm **ELECTRONIC ARTS** wieder einmal einen Volltreffer in Sachen Strategiespielen gelandet. Diesmal hat man sich besonders viel Mühe gegeben, der Story des Spieles einen „friedlichen Anstrich" zu verpassen, worauf der Name ja nicht gerade schließen läßt.

Im Laufe des 21. Jahrhundert sah sich der amerikanische Nationalsport Football im Zuge weltweiter Friedensabkommen einer gänzlich neuen Entwicklung ausgesetzt. American Football diente jetzt besonders als Ausgleich für die fehlende Härte im täglichen Leben. Statt Polster und Helm zu tragen, gehörten jetzt Waffen und andere nette Kleinigkeiten zur Grundausstattung eines Footballspielers. Der Leidtragende dieser Entwicklung war der Quarterback einer Mannschaft, der sich als Spielmacher besonders vor den „Attacken" des Gegners in acht nehmen mußte, um nicht vorzeitig das Zeitliche zu segnen. So entschied sich die Global Football League, alle Spieler mit Ausnahme des Quarterbacks vom Spielfeld zu verbannen und diese durch bewaffnete Roboter zu ersetzen. All dies zog immer mehr Zuschauer in die Stadien, so daß sich die GFL dazu veranlaßt sah, weiter zu investieren. Die Spielfelder wurden stark vergrößert und zudem noch mit Bergen und anderem Terrain versehen. Desweiteren erhielten die Quarterbacks mobile Einsatzzentralen (Comcens), mit denen sie das Kampfgeschehen lenken konnten. Zu guter Letzt wurde das neugestylte Football, das jeder nur noch „Sport of WAR" nannte, in einer Computersimulation verpackt, bei der zwei Konkurrenten via Modem gegeneinander antreten können. Und diese Version durfte ich freunlicherweise testen.

Neben der eigentlichen Programmdiskette und ein wenig englischsprachiger Werbung und Anleitung (Beipackzettel + 50 Seiten Anleitung) enthält die Pappschachtelverpackung auch noch ein von MODEM WARS unabhängiges Utility namens **Quantum Link**, das eine Art genormtes Mailboxsystem darstellt. Mittels *Q-Link* lassen sich z.B. Konferenzschaltungen veranstalten, zu dringenden computerspezifischen Problemen die Antworten direkt vom „Guru" abrufen. Ebenso kann neue Software vor dem Kauf in einer Vorabversion begutachtet werden. Leider hat die Sache für den europäischen Freak den Haken, daß aufgrund der hohen Telefonkosten, die Sache wohl kaum erschwinglich wäre, und zum anderen Q-Link für Europäer gar nicht erst vorgesehen ist (Peng).

Ein wenig frustiert legte ich deshalb die Programmdisk ins Laufwerk und wartete auf erste Regungen seitens des Computers, der auch nicht lange auf ein Menü warten ließ. In diesem kann man sich seine zum Spiel nötige Spielerdiskette erstellen, was wie üblich einige Zeit in Anspruch nimmt. Im Anschluß daran muß noch der Modemtyp festgelegt werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, sich eigene „Filmdisketten" anzulegen, auf denen die Geschehnisse einer Simulation als Film abgelegt und jederzeit wieder betrachtet werden können. Nach diesen Aktionen steht einem Einladen der Spielerdiskette nichts im Wege, um so endlich mit dem Spiel beginnen zu können.

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte zu erlangen. Dies schafft man zum einen dadurch, die gegnerische Kommandozentrale (Comcen) und damit das Hirn des Gegners zu zerstören. Andererseits erhält man auch die begehrten Pünktchen, wenn man die eigenen Roboter auf dem Spielfeld über die Mittellinie oder sogar über die Grundlinie des Gegners bewegt, also gewissermaßen einen Touchdown erzielt. Der gegnerische Spieler versucht natürlich seinerseits, die eigenen Roboter ins Ziel zu bringen oder den Comcen anzugreifen, dabei aber auch gegnerische Einheiten mit Waffengewalt zu eliminieren. Das Spielfeld hat eine Größe von 40x40 Felder, wobei jedes Feld nur einen Roboter aufnehmen kann. Wie schon gesagt, kann das Terrain sehr verschiedenartig (Ebene, Plateau, Fluß, Wald etc.) sein, was Auswirkungen auf die Beweglichkeit und andere Fähigkeiten der Roboter hat. Insgesamt gibt es 5 verschiedene Robotertypen, die vom Comcen über den Spion bis zum einfachen „Fußroboter" reichen. Diese unterscheiden sich in Schnelligkeit und Schußkraft sowie Spähvermögen.

Das Spielgeschehen ist zeitlich begrenzt. Je nach Szenario dauert das Spiel eine bestimmte Anzahl an Schritten (10 Schritte = 1 Minute). Die einzelnen Roboter lassen sich zu Formationen zusammenstellen, denen dann Anweisungen gegeben werden können. Eine Formation kann nicht nur bloß in Gegend herumstolzieren, sondern auch zahlreiche Aktionen vollführen (dies ist aber vom jeweiligen Szenario abhängig). So können sich die „Spieler" eingraben, verstekken, besonders schnell bewegen oder neue Formationen bilden. Ebenso können auch einzelne Roboter bewegt werden und die genannten Aktionen vollführen. Sie werden sich sicherlich fragen, wo denn die Kampfoption geblieben ist? Dies wurde so gelöst, indem die Roboter den Feind, wenn sie diesen „wittern", selbstständig angreifen. Lediglich einzelnen Robotern einer bestimmten Art können Kampfbefehle erteilt werden. Primäres Ziel eines Roboters ist immer, das Comcen des Gegners, wenn es sich in der gleichen Reichweite wie ein anderer feindlicher Roboter befindet, unter Beschuß zu nehmen. Die einzelnen Roboter sind entweder mit Lasern oder mit einer Kanone ausgerüstet, während das Comcen Dronen und Raketen als Bewaffnung aufweist. Mit den Dronen können „aktiv" Ziele des Gegners, z.B. dessen Comcen, angegriffen werden, wogegen die Raketen zur Abwehr eines Dronenangriffes dienen. Es bedarf aber viel Übung, bevor man mit den Missiles auch eine Drone wirklich trifft. Daneben ist das Comcen noch mit einem Radar ausgestattet, der 17x21 Felder weit reicht, mit dem sich die Gegend ausspionieren läßt.

Zu Beginn einer Simulation besitzt jeder Roboter eine Energie von 100 Prozent, die sich durch Treffer mehr oder minder verringert. Wenn die Energie eines Roboters bei 0 angelangt ist, na denn Feierabend. Jedoch „erholt" sich das Energieniveau eines Roboters bei Stillstand pro Abschnitt um zwei Prozent. Anders verhält es sich da mit dem Comcen, das nach Treffern repariert werden muß, will man nicht das Spiel verlieren. Nach einem Droneneinschlag fallen meist alle Systeme aus (totale Katastrophe).

Durchaus positiv fiel die Steuerung von MODEM WARS aus, indem man es mit einer gelungenen Kombination von Joystick und Tastatur versuchte. Alle Funktionen können komfortabel über Rollbalkenmenüs angesteuert werden. Ebenso verhält es sich mit der Grafik, die auch zu überzeugen wußte. Neben dem eigentlichen Spielscreen, auf dem sich eine Karte des Spielfeldes, ein vergrößerter Ausschnitt, sowie ein Status-Message-Window befindet, existieren noch einige andere Screens, wie z.B. der Radar- oder der Dronenbildschirm. Zu guter Letzt lassen sich noch detaillierte Informationen über den derzeitigen Spielstand auf den Screen zaubern. All dies wurde grafisch nett in Szene gesetzt, zeugt von der von Dan Bunten gewohnter Qualität.

Dazu kommt eine große Auswahl von verschiedenen Szenarien, die sich im Spielaufbau zum Teil stark unterscheiden. Diese lassen sich zudem noch nach Belieben modifizieren. Eigene Terrains können kreiert, die Anzahl und Positionen der Roboter frei gewählt werden, um nur einige Beispiele zu nennen.

Die im Spiel enthaltene One-Player-Option gegen den Computer bringt aber meines Erachtens nicht all zu viel Spaß, da doch die Motivation etwas leidet. Sicher, es bedarf schon einiger Strategie, dem Computerteam den Garaus zu machen, doch wesentlich mehr Freude ergibt sich bei einer harten Partie via Modem. Gerade weil man die Züge des Gegners nicht ersehen kann, kommt hier soviel Spannung auf. Um den Gegner gänzlich aus der Ruhe zu bringen, lassen sich „böse" Kommentare während des Spieles übermitteln und dergleichen Scherze mehr. Auch die anderen Steuerbefehle zur Bedienung des Modems wurden relativ komfortabel gestaltet, so daß kaum Probleme auftreten dürften.

Dan Bunten setzt also seine Erfolgsreihe mit MODEM WARS, einem durchaus passablen Programm, fort, das sowohl von der technischen Seite als auch vom Spielwitz überzeugen konnte. Ich kann Ihnen von diesem Footballsimulation der Zukunft keinesfalls abraten, hatte ich doch selbst viel Vergnügen daran, meine Roboter zum Touchdown zu führen oder den gegnerischen Comcen zu zerplätten. Jedoch würde ich mich schon mal nach einem geeigneten Konkurrenten umsehen, gegen den man über Modem antreten will. Denn alleine bringt es nur halb so viel Spaß.

Torsten Blum

Grafik	**9**
Handhabung	**8**
Strategie	**9**
Motivation (zu zweit)	**10**
Preis/Leistung	**7**

Rommels »Schachzug«

Programm: Vulcan, **System:** Spectrum 48k/ 128k, IBM und Kompatible (getestet), **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** CCS Ltd. 14 Langton Way, London, **Muster von:** Hersteller.

Das britische Softwarehaus **CASES COMPUTER SIMULATIONS LTD.** hat, wie schon viele andere zuvor, in die Kriegskiste der Geschichte gegriffen und sich -na, was wohlden II. Weltkrieg aus dem Repertoire gefischt, um mit „Wüstenfuchs“ Rommel und seinen strategischen Nordafrika-„Schachzug“ gegen die Amerikaner im Februar 1943 den Inhalt ihres neuesten Wargames **VULCAN** zu füllen. „The Tunisian Campaign“ lautet der Untertitel für das Machwerk rund um taktische Zeichen und tösenden Gefechtslärm. Das Programm ist weder lustig noch unterhaltsam, und wer glaubt, hier nach Herzenslust losballern zu können (diesen Gedanken assoziiert zumindest die knallharte Verpackung), der irrt gewaltig. Man könnte sogar noch weiter gehen und vermuten, daß VULCAN eigens für Offiziere mit Gefechtstandfunktionen in Operationszentralen zum Trainingszwecke ins Leben gerufen wurde.

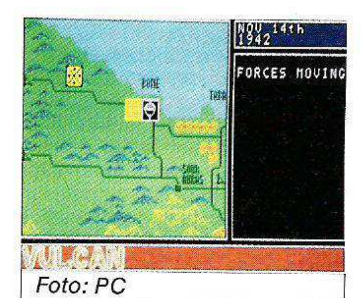


Foto: PC

Kommen wir kurz zur Story: Der User hat die Wahl zwischen fünf verschiedenen Kampfhandlungen mitten in Tunesien. Szenen in der Zeit vom Herbst 1942 bis in den Mai 1943, kurz bevor die Engländer dem Treiben des „Wüstenfuchses“ ein jähes Ende bereiteten. Man greift sich entweder wahllos eine derer heraus, oder man beginnt bei der ersten und setzt die Aktionen dann chronologisch aneinander. Auf dem PC-Display erscheint dann die militärische Karte von Tunesien mit allen strategisch wichtigen Gegebenheiten, welche man nach belieben in die vier Himmelsrichtungen scrollen lassen kann. Ein Drittel des Screens ist vertikal abgeteilt und zeigt im oberen Eck das genaue Datum der Schlacht. Der Rest dieses Drittels ist dem Menue überlassen, von welchem alle Vorgänge gelenkt werden. Ja, und in der Fußzeile erfährt der PC-Stratege, um welche Einheit, bzw. um welches Bataillon, das da auf der Karte rumagiert, es sich denn eigentlich handelt. Mit einer ausgewählten Kampfhandlung kann man nun über Menuefelder die verschiedenen Einheiten Stellung beziehen lassen und genau so vorgehen, wie es die hohen Militärs jeder Nation am großen Kartenbrett auch tun. Dabei sollte der User unbedingt militärische Aufgaben und Grundlagen berücksichtigen, wie Lage, Auftrag, Nachbarn, Grenzen, Feuereröffnungslinie, Marsch- und Meldewesen, rückwärtiger Raum, Nachschubwege, ...

Doch stets die Feindbewegungen beachten, sonst ist der Bart schneller ab, als man erwartet. Nach beendeter Konstellation der eigenen Truppen kann man dann zum Angriff übergehen.

Nach getanem Schußwechsel kann man sich einen Report heranholen, der Auskunft über Erfolge und Verluste, Kampfstärke, Truppenmoral ... gibt. Ferner hat der User die Möglichkeit, das Feld zu inspizieren und unter die taktischen Zeichen zu blicken, um die Bodenbeschaffenheit zu erfahren. Dann geht's zur nächsten Szene...

Das Game wäre noch langweiliger, hätten die Vertreiber nicht den hinteren Teil des Begleitheftes mit historischer Geschichte in Wort und Bild gefüllt. Alle Rommelschen Schlachtszenen sind sehr ausführlich mit Fotos und Kartenmaterial beschrieben, jeder Feldeinsatz festgehalten. Aufgrund dieser Kurzchronik kann der Heimstratege seine Feldzüge so ausrichten, daß er die Schlachten siegreich beenden kann, frei nach dem Motto: „Wie mache ich's besser?“ Also dann: „Stillgestanden“, meine Herrn, und „Richt Euch!“

Matthias Siegk

Grafik	7
Handhabung	7
Technik/Strategie	9
Spielwert	3
Preis/Leistung	5

GESUCHT: Investoren mit Risikofreude! Zwei der stärksten Heimtrainer für Börsenprofis im ASM - Kreuzfeuer

Auf den folgenden Seiten möchten wir uns nicht **nur** an sog. professionelle „Börsianer" wenden oder an solche, die es werden wollen, nein, im Gegentum, wir möchten hier zwei Programme kritisch betrachten, die sowohl einem Profi, aber auch dem blutigen Laien ohne vorhandenes Insiderwissen garantiert viele turbulente Stunden interessanter, spannender und realitätsgetreuer Unterhaltung bieten. Nur Unterhaltung? Mitnichten! Beide Versionen vermitteln dem risikofreudigen User zwangsläufig neben dem Spielspaß 'ne Menge an wertvollem ökonomischem Fachwissen, welches sogar im täglichen Gebrauch oftmals Anwendung finden kann. Wir möchten auch für diesen Bereich so objektiv wie nur möglich sein, um wirkliche Vor- und Nachteile ganz klar aufzeigen zu können. Daß uns hierbei der Zufall zu Hilfe kam, steht außer Frage, wenn man den ganzen „Schrott" betrachtet, welcher auf diesem Sektor der Homecomputersoftware angeboten wird. Plötzlich und unerwartet, ja fast gleichzeitig, flogen zwei extrem gute Börsensimulationen der Extraklasse auf unseren Schreibtisch und sorgten für reges Interesse. Was gibt's da besseres zu tun, als einen kritischen Vergleich zu tätigen? Zur Debatte stehen hier nun der **EFFEKTEN-MARKT** von zwei Wirtschaftsexperten aus **4010 HILDEN** und **BÖRSENFIEBER**, eine Co-Produktion des Gütersloher Softwarehauses **MICRO-PARTNER** in Zusammenarbeit mit dem **FALKEN-VERLAG**. Beide Versionen sind zur Zeit ausschließlich für IBM-kompatible PC zu haben.

Programm: Effekten-Markt, **System:** IBM und kompatible PC, **Preis:** 60,- bis 75,- DM (je nach Version), **Hersteller:** Markus Schöngarth, Frank Bartmann, 4010 Hilden, **Muster von:** Hersteller.

Programm: Börsenfieber, **System:** IBM und kompatible PC, **Preis:** 98,- DM, **Hersteller:** micro-partner/ Falken-Verlag, **Muster von:** 35.

Man muß in der Tat kein Finanzgenie sein, um an einer guten Börsensimulation viel Freude zu haben, aber man sollte durchaus bereit sein, sich vom Flair der großen Börsenwelt, etwa der „Frankfurter Börse" oder der „Wallstreet", dort nämlich, wo sich die „Multis" die Hand reichen, und dort, wo vor etwas über 'nem Jahr der Dollar größte Panik verursachte, bezaubern zu lassen. Vielleicht sollte man sogar noch einen Schritt weiter gehen, und sich einfach für einige Stunden aus der Realität ausklinken, um in die Weste der Finanzexperten zu schlüpfen (ein grauer Anzug mit Krawatte hilft da ungemein!) und so als ebensolcher „Multi" die Welt der Aktien, Kurse, Dividenden, Quoten und Crashs zu erleben, zu gewinnen, oder alles zu verlieren...

Wir haben uns bemüht, bei der Bewertung unserer beiden Programme so flächendeckend wie möglich vorzugehen. Kriterien wie Grafik oder Sound spielen in unserem Test ausnahmsweise mal eine untergeordnete Rolle, es erscheint uns eher sinnvoll, in puncto Realitätsbezug, Spiel- und (Be-) Greifbarkeit, Lerneffekt, Ausstattung und Extras der wahrlich komplexen Programme die Schwerpunkte zu setzen.

K)aufen V)erkaufen D)epot G)rafik B)ank I)nfo N)ächster Aktionär

Nr.	Titel	Kurs	Änd./%	Nr.	Titel	Kurs	Änd./%
1	Bayer	298.0		11	Karstadt	420.0	
2	Ch.Manhattan	55.0		12	Kaufhof-OS	140.0	
3	Conti-OS	70.0		13	Met.ges.-OS	60.0	
4	Club Med.	140.0		14	Nixdorf-OS	200.0	
5	Daimler	670.0		15	RTZ	13.5	
6	Degussa-OS	170.0		16	Royal Dutch	220.0	
7	Dt.Babcock	180.0		17	Siemens	420.0	
8	Dt.Bank	470.0		18	Thyssen	150.0	
9	Gildemeister	150.0		19	Toyota Motor	40.0	
10	IBM	230.0		20	Western Min.	10.0	

Ihr Kaufauftrag: 50 Daimler Limit 3500.0 o.k.? (J/N)

Aktionär mats, Ihr freies Kapital beträgt 1000000.0 1. Tag

KURSTABELLE „EFFEKTEN-MARKT".

Betrachten wir zuerst die Gemeinsamkeiten beider Versionen: Da sowohl **BÖRSENFIEBER** als auch **EFFEKTEN-MARKT** Produkte aus deutschem Hause sind, läßt sich unschwer erraten, welcher Sprache man den Vorzug gab. Daran hat man gut getan, wenn man bedenkt, daß man andernfalls außer der relativ neuen Materie auch noch seine Schwierigkeiten mit dem fremdsprachigen Fachjargon bekäme. Die Urheber des EFFEKTEN-MARKTES räumen jedoch interessierten Usern die Möglichkeit ein, die Börsensimulation auf Anfrage auch in einer englischen Fassung zu erwerben. Kurz zur Grafik: Beide Spiele sind hervorragend gestaltet und werden in folgenden Grafikauflösungen geliefert: CGA, EGA, und Hercules-Modus und VGA-Grafik. Die Kursgrafiken sowie alle anderen tabellarischen Angaben sind auf beiden Programmen farblich geschmackvoll abgesetzt. Der EFFEKTEN-MARKT bietet hier noch etwas mehr Luxus: Vor Spielbeginn kann der User im Rahmen eines Installationsprogramms seine gewünschte Farbgebung individuell bestimmen. Beide Versionen verfügen über die Möglichkeit, Bankgeschäfte zu tätigen. Diese werden in Form eines Anschreibens (Sehr geehrter Kunde...) dargestellt. Ebenfalls bei beiden Games abrufbar: Ein Chartdienst, der die Kursentwicklung einzelner Branchen (BÖRSENFIEBER) oder Unternehmen (EFFEKTEN-MARKT) in Form eines Koordinatensystems aufzeigt. Weiterhin abrufbar sind die Spielerdepots, Infotheken, Kontoauszüge, kurz gesagt, alles, was der Börsianer für seinen oftmals aufreibenden Job benötigt. Daß sich die Grafiken im Detail nicht gleichen, versteht sich von selbst. Kommen wir nun zum fachlichen Teil. Hier beginnen sich die Gemüter beider Programme auch schon zu scheiden:

Ziel des EFFEKTEN-MARKTES soll sein, die höchste Bilanzsumme unter allen Mitspielern bei Spielende aufweisen zu können, wohingegen man im

BÖRSENFIEBER möglichst schnell die erste Million auf seinem Konto „machen“ sollte. Natürlich schließt das eine das andere nicht aus, zu bemerken ist jedoch, daß man auf dem EFFEKTEN-MARKT die Möglichkeit besteht, mit ein bis vier Spielern gegen den Computer (als 5. Mitspieler) zu agieren. Als Parameter dienen hier die Spieleranzahl, die Namen der Aktionäre, das Startkapital (max. 1 Millionen DM), sowie die Art des Spielendes (nach Runden, max. 60/ nach Kapitalhöhe, max. 500.000,-) und die Frage, ob der Geschäftsmann „Computer“ mit ins Geschehen einsteigt, oder nicht.
Auch im BÖRSENFIEBER haben maximal vier Mitspieler Platz, auf den Computer als Gegner muß man allerdings verzichten. Damit ist dieses Programm jedoch keineswegs minderwertiger, denn dieses kleine Manko gleicht *Holger Krause*, so heißt der Börsenprogrammierer, geschickt durch verschiedene nette Extras aus: Nach dem Einladen der Startdiskette erscheint das Titelbild, auf welchem der User „gezwungen“ ist, sich für BÖRSENFIEBER oder ein Zusatzprogramm zu entscheiden, welches eigentlich im Anwenderteil vorgestellt werden müßte. Mit Taste 2 holt man sich eine persönliche Depotverwaltung auf den Screen, auf welcher der User seine gesamten realen Verkaufsdaten und Bestandsdateien unter 'nem Passwort abspeichern kann. Wir wenden uns aus Testgründen nun dem vermeintlichen Fieber, also Taste 1 zu, und geben geschwind die Spielparameter ein: Spieleranzahl (max. vier Spieler), Namen der Aktionäre und die Rundenzahl (hier: max. 99). Bevor der Börsencrack jedoch in sein Metier einsteigen kann, muß er sich hier erst einem (nicht ganz einfachen) Eingangstest in Multiple-Choise-Manier unterziehen, dessen Ergebnis für die Höhe des Startkapitals von größter Relevanz sein wird. Je nach Wissen wird dem User ein Startkapital zwischen 50.000 und 5.000 Mark gewährt. Dann kann man auch hier loslegen...
Zum Thema: Am anschaulichsten wird es sein, wenn wir in jedes Programm einen „eintägigen“ Blick werfen und an gegebener Stelle notwendige Anmerkungen zur Sache machen. Beginnen wir mit dem EFFEKTEN-MARKT! Wir haben die Version 1.27 von **MARKUS SCHÖNGARTH** und **FRANK BARTMANN** eingeladen und befinden uns nach der Parametereingabe im ersten Spieltag. Der Screen zeigt uns einen stilisierten PC, über dessen Bildschirm die aktuellste Wirtschaftsmeldung einscrollt. Eine weitere angewandte Möglichkeit der Nachrichtenvermittlung ist ein Telegramm unter der Headline der aktuellen Kurstabelle, teilweise fiktiven Inhalts, jedoch stets sehr stark an die Realität angelehnt (ein Beispiel: „Zurückgebliebener deutscher Markt zeigt sich stabil-private inländische Anleger sind mit selektiven Käufen am Markt“). Ein Druck auf die Enter-Taste holt die aktuelle Kursgrafik auf unseren Bildschirm. Diese Tabelle besteht aus 20 Titeln in zwei Spalten, versehen mit fortlaufender Nummer, dem Kurswert der Aktie und der prozentualen Änderung der Kurse. Die Headline enthält die verschiedenen abrufbaren Transaktionen und Infos, die durch Tippen ihres Anfangsbuchstabens ins Leben gerufen werden können. Da wären: „Kaufen“, „Verkaufen“, „Depot“, „Bank“, „Info“, „Nächster Aktionär“. Die Fußleiste nennt den Aktionär, dessen frei verfügbares Kapital und den Tag. Wer nun mit der Meldung nichts anfangen kann, der schaue bitte mal in die Info-Seiten, denn die geben über manches „Böhmisches Dorf“ Auskunft. Hier werden auch fachliche Begriffe erläutert, wie beispielsweise der „Optionsschein“. Mit der Space-Taste gelangt man wieder zur Kurstabelle und kann nun Handeln: Unter „Kaufe“ gibt man die Titelnummer, Anzahl und das evtl. gesetzte Limit ein. Angezeigt wird der gegenwärtige Depotbestand und der angegebene Kaufauftrag, den man nur noch mittels „J/N“ bestätigen muß. Man kann solange kaufen und verkaufen, wie Kapital vorhanden ist. Am Ende eines jeden Tages werden alle User zu einer Börsensitzung eingeladen, während deren Verlauf man die fortlaufenden Notierungen verfolgen kann. Nimmt man nicht an derselben teil, so erscheint ein Kurzbericht mit allem Wichtigen vom Tage. Anschließend kann man seine Depotbewegungen einsehen, sowie den Kontoauszug jedes Mitspielers. Der nächste Tag beginnt.
Wenden wir uns nun dem BÖRSENFIEBER des FALKEN-VERLAGES zu. Auch hier geben wir zunächst die Spielparameter ein und absolvieren anschließend den fachspezifischen Eingangstest. Nachdem das Testergebnis über unser Startkapital entschieden hat, tackert auch schon die erste Wirtschaftsmeldung per Fernschreiber über den Screen, dargestellt in Form eines stilisierten Druckers, später auch auf 'nem abgerissenen Notizzettel oder 'ner Aktennotiz des „Radio Telegram Service“ (auch hierzu ein Beispiel: „Die Horten AG hat eine Kapitalerhöhung gegen Bareinzahlung im Verhältnis 4:1 beschlossen. Die jungen Aktien werden für 50,- angeboten, der Kurs der Altaktie ermäßigt sich um den rechnerischen Wert des Bezugsrechts“). Auftauchende Begriffe aus dem Medium „Börse“ sind in rot gehalten. Der User hat hier die Wahl, dies zu ignorieren oder sich eine fachlich qualifizierte Information einzuholen. In der Fußzeile sind neben dem Namen des Aktionärs dessen möglichen Aktivitäten aufgereiht: Gerade angesprochen, die Infoseite zur Meldung mit der F1-Taste. Wer mit der aktuellen Meldung nichts anfangen kann, der möge eine neue anfordern (F9-Taste), ansonsten bietet sich natürlich eine Transaktion (F10-Taste) an, oder die Möglichkeit, mit ESC das Spekulieren abzubrechen. Wählen wir F10! Auf unserem Screen baut sich eine Kurstabelle mit 50 namhaften Firmen, gegliedert in acht Branchen, auf. Das untere Drittel des Bildschirms stellt eine Art Editor dar, mit welchem man durch Betätigen der Pfeiltasten seine Aktivitäten zum Ausdruck bringen kann. Da wären: „Kaufen“, „Kredit“, „Sparbuch“, „Verkaufen“, „Infothek“, „Festgeld“. Hat man sich für einen Vorgang entschieden, spielt die Zeit eine wesentliche Rolle. Nur Sekunden stehen zur Verfügung, um Transaktionen tätigen zu können. Auch dieses Bild besitzt eine Fußzeile, in welcher der Marktindex mit einem Schlagwort charakterisiert wird. Neugierig, wie wir nunmal sind, schauen wir zuerst in die Infothek: Welch ein Anblick! Hier werden sage und schreibe 20 Themen rund um das Börsen- und Finanzwesen aufs Ausführlichste seitenlang behandelt. Für Besitzer eines Druckers besteht obendrein die Möglichkeit, all dieses wertvolle Wissen mit der Funktion „d“ ausdrucken zu lassen. Alle Achtung, saubere Arbeit!
Doch nun zum Eigentlichen: Wir kaufen! Mit Pfeiltasten und Rechteckrahmen in der Tabelle fahre man solange hin und her, bis man sich für das (hoffentlich) Richtige entschieden hat. Man beachte jedoch stets die ablaufende Zeit. Mit der Enter-Taste bringen wir unsere Kaufabsicht zum Ausdruck. Man gebe nun die gewünschte Anzahl ein und bestätige diese ebenfalls mit „Enter“. Der Kauf ist getätigt, sofern man genügend freies Kapital besitzt. Man kaufe weiter, bis die Vorgabezeit überschritten wurde, oder man eine andere Tätigkeit ankündigt. Hat nun jeder gekauft oder verkauft, kann man sich sein Spielerdepot zeigen lassen. Chartdienst und Aktienseller kosten Geld, also lieber nicht so neugierig sein. Bei dieser Simulation kann man besonders zwei Eigenschaften hervorheben, aber auch eine bemängeln: Sehr schön ist die Möglichkeit, neben Aktien auch mit Gold, Investment-Fonds, Bundesschatzbriefen, Dollar...zu handeln. Auflockernd wirken hier die eingebrachten Karikaturen, wie der „Pleitegeier“ oder schlimmeres, was nicht verraten wird, fachlich aber auch nicht von Relevanz ist. Ungünstig ist die Lösung mit dem Kauf an sich: Der rechnerische Aspekt wird ein wenig vernachlässigt. Es fehlt beispielsweise die aktuelle Angabe des verfügbaren Kapitals, so daß man entweder ein gutes Gedächtnis braucht (Depotwert), oder auch mit dem Eigenkapital spekulieren muß.

Matthias Siegk

KURSTABELLE „BÖRSENFIEBER“.

Effekten-Markt:		Börsenfieber:	
Grafik	10	**Grafik**	11
Technik	11	**Technik**	9
Lerneffekt	9	**Lerneffekt**	11
Realitätsnähe	11	**Realitätsnähe**	11
Ausstattung	10	**Ausstattung**	10
Preis/Leistung	10	**Preis/Leistung**	10

Rocket Ranger –

der rasende Held der Lüfte

Programm: Rocket Ranger (deutsche Version), **System:** Amiga, **Hersteller:** Cinemaware/Mirrorsoft, London, England, **Preis:** ca. 90 DM, **Muster von:** Ariolasoft, Rietberg.

Kaum ein Spiel hat schon im Vorfeld für solche Diskussionen gesorgt wie **ROCKET RANGER** von CINEMAWARE. Das lag nicht zuletzt daran, daß es mal wieder gegen die „bösen" Deutschen ging. Jedenfalls in der Original-Version. Jetzt endlich ist auch eine eingedeutschte Version zu bekommen. Geändert hat sich aber nicht viel: Statt gegen Deutsche kämpft man nun gegen sogenannte „Leutonier". Auch die Zeit, in der das Spielgeschehen stattfindet, hat sich geändert. Spielte das Ganze im Original noch im Jahr 1940, so wurde nun die Handlung auf 1990 verlegt. Dies führt aber leider zu einigen Ungereimtheiten. So handelt es sich bei den Leutoniern (angeblich!) um eine Rasse humanoider Außerirdischer, die von einer Basis auf dem Mond aus die Erde überfallen. Da frage ich mich allerdings, warum Außerirdische mit einmotorigen Propellermaschinen und mit Wasserstoffgas gefüllten Zeppelinen durch die Lüfte gondeln. Doch es gibt noch mehr Ungewöhnliches. So tragen die leutonischen Soldaten und Offiziere doch tatsächlich Wehrmachts-Uniformen! Das einzige, was am Spiel geändert wurde, sind die Texte und die vielen Hakenkreuze, die aus den Grafiken verschwunden sind. Aber sonst ...

Nun gut, sei es wie es sei. Also, die Leutonier haben die Erde überfallen und ihr Hauptquartier in Deutschland errichtet. In Deutschland steht auch die Bomben-Fabrik, in der die Lunarium-Bomben hergestellt werden. Diese Bomben haben eine Schlüsselrolle im Spiel, ebenso das Material namens Lunarium. Die Lunarium-Bomben sind die Hauptwaffe der Leutonier. Sie töten zwar niemanden, setzen aber dafür den Intelligenzquotienten des (oder der) Betroffenen auf 30 Punkte zurück. Ein so bombardiertes Land läßt sich natürlich schnell erobern. Zum Glück für die Menschheit haben die Leutonier aber Probleme bei der Gewinnung dieses Stoffes auf dem Mond. Aus diesem Grund entführen sie Professor Barnsdorf und dessen Tochter Jane. „Aha", werden die meisten Leser jetzt sagen, diese beiden müssen gerettet werden. Richtig! Aber nicht nur das, vorher muß man die Leutonier auf ihrem Vormarsch bremsen. Dies geht, indem man verschiedene Ziele angreift, was den Leutoniern einen Punkteabzug bei der Effektivität einbringt. Die Effektivität bestimmt, wie schnell die Invasoren bei ihren Eroberungen sind. Sie beträgt zu Beginn 80%.

Das Endziel des Spiels ist es aber, mit Hilfe von fünf gestohlenen Raketenteilen der Leutonier ein Raumschiff zu bauen und damit zum Mond zu fliegen, da dies wegen eines Kraftfeldes um den Mond nur mit einer leutonischen Rakete möglich ist. Die beiden Hauptprobleme sind dabei die Zeit, die gegen den Spieler arbeitet, sowie der Treibstoffvorrat, der zur Neige geht, wenn kein Treibstofflager der Leutonier gefunden und ausgeraubt wird. So, dies sollte erst einmal ein kleiner Einblick in die Problematik sein, die den Spieler erwarten.

Zu Beginn haben die Leutonier bereits vier Länder erobert: Deutschland, Österreich, Polen und Ungarn.

Dem ROCKET RANGER stehen fünf Spione zur Verfügung, die nach Belieben in die einzelnen Länder geschickt werden können. Diese Spione sind außerordentlich wichtig, ohne sie hat man keine Chance, das Spiel zu gewinnen. Für die Spione sind die Länder in drei Kategorien eingeteilt: Infiltrierte, nicht Infiltrierte und Länder, in denen eine Widerstandsbewegung gegründet wurde. Widerstand ist wichtig. Erstens brauchen die Leutonier mehr Zeit ein Land zu erobern, in dem es Widerstand gibt, und zweites sorgen die Widerstandskämpfer für Nachschub an Treibstoff für den Rocket Ranger. Das natürlich nur, wenn in einem Land mit Widerstand auch ein Treibstofflager, es gibt davon zwei, vorhanden ist. Diese Lager werden dann nämlich ständig überfallen. Insgesamt sind es sieben geheime Basen der Leutonier, die unbedingt gefunden werden müssen. Das sind die beiden Treibstofflager sowie die fünf Raketenfabriken. Es gibt zwar noch ein paar andere Basen, die sind aber nicht unbedingt wichtig, obwohl man mit einem Überfall auf diese die Leutonier schwächen kann.

Ob man diese Basen nun überfällt, das hängt davon ab, ob man viel oder wenig Zeit hat. Zumindest wer noch nicht viel Übung hat, sollte auf einen Angriff dieser Basen verzichten. Man sollte also zunächst möglichst viele Länder infiltrieren, da das die einzige Möglichkeit ist, die Standorte der Basen herauszufinden. Dann, als nächster Schritt, folgt das Bilden von Widerstandsgruppen aus den oben genannten Gründen. Doch Vorsicht! Der Umgang mit den Spionen ist nicht so einfach. Manche von den Kerlen desertieren nämlich! Das Risiko, mit dem die Agenten arbeiten, kann auch verän-



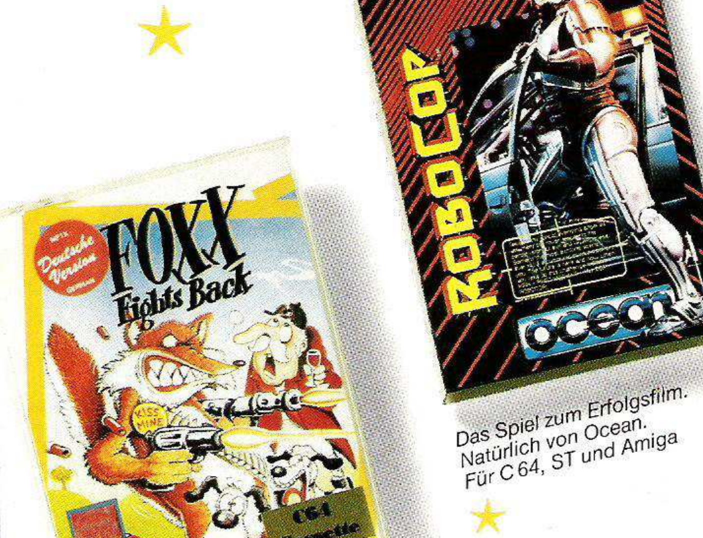


Ariola Soft

…einen diese Action

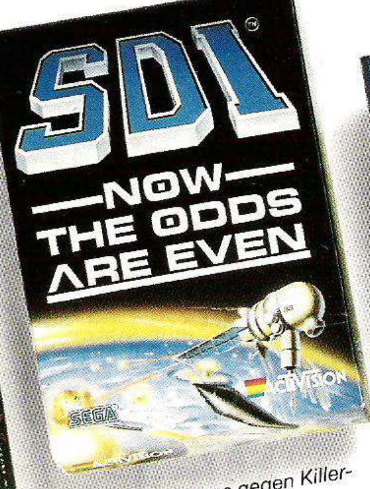






Das Spiel zum Erfolgsfilm. Natürlich von Ocean. Für C 64, ST und Amiga

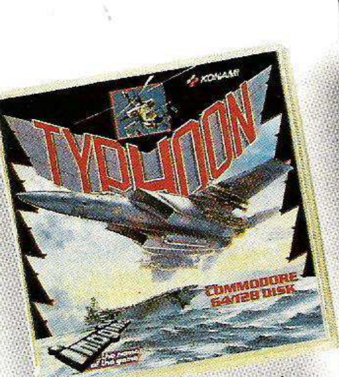
Er ist schlank, schlau und spitzschnäuzig. Ein Fuchs, der nicht mit sich spaßen läßt. Für C 64



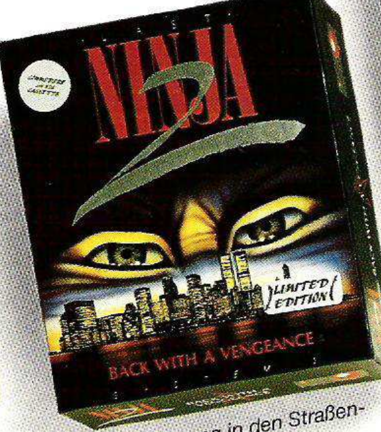
Weltraum-Odyssee gegen Killersatelliten. Für ST und C 64



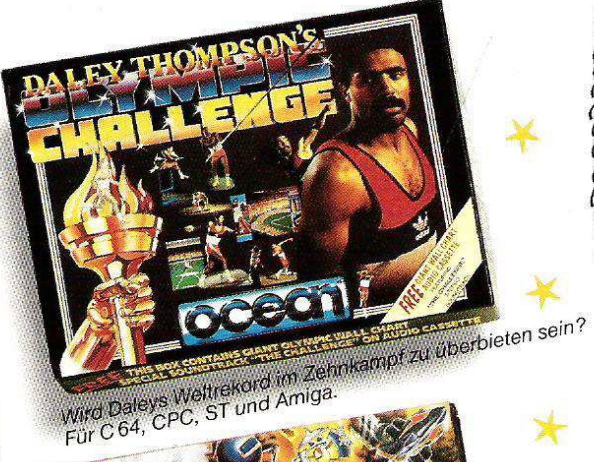
Das Ballspiel der Zukunft für harte Männer! Programmiert von den Bit Map Brothers. Für C 64, ST und Amiga



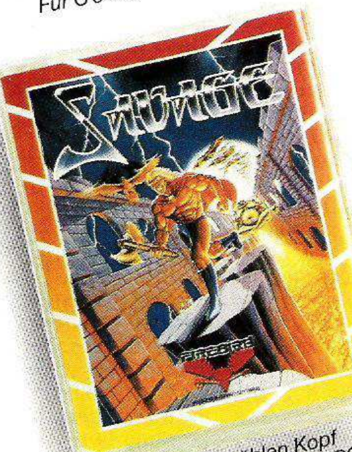
Hinreißendes Shoot-Em-Up. In den Wolken ist der Teufel los! Für C 64 und CPC



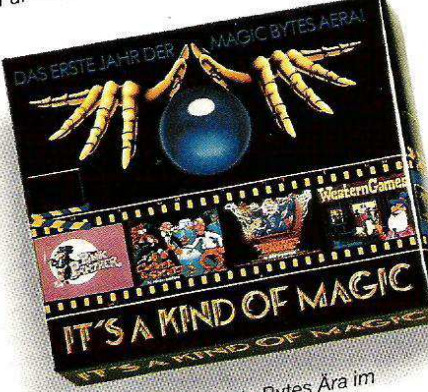
Herausforderung in den Straßenschluchten New Yorks. Für C 64 und CPC



Wird Daleys Weltrekord im Zehnkampf zu überbieten sein? Für C 64, CPC, ST und Amiga.



Bei aller „Wut" kühlen Kopf bewahren. Für C 64 und CPC



Das Beste der Magic Bytes Ära im Jahre 1. Für C 64, ST und Amiga

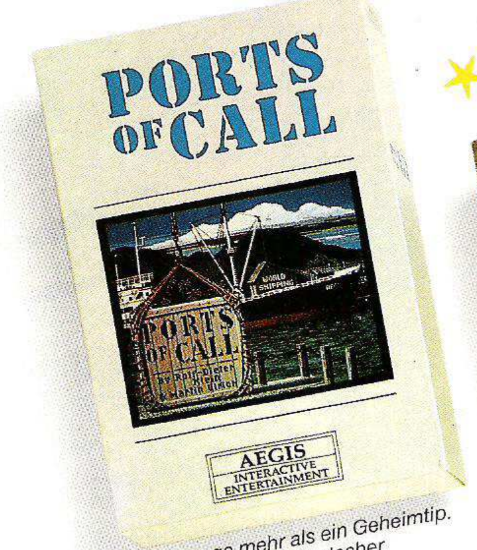


10 starke Original-Spiele in einem Programm. Für C 64, CPC

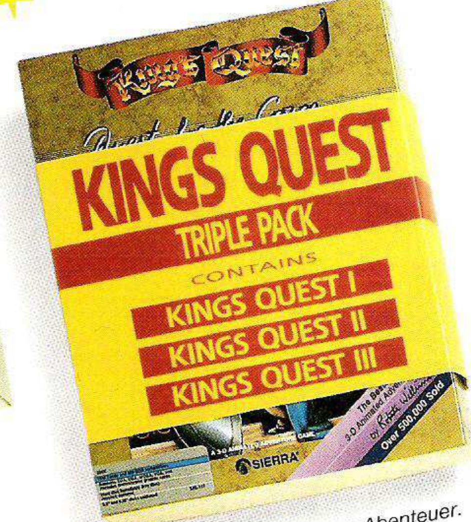


Der Action-Knüller des Arkaden-Hits 88/89. Für C 64, CPC, ST
„Minigolf ist absolut fantastisch" (Commodore Magazine USA). Für C 64, ST und Amiga
ATARI ST
udert!
HEWSON
Der zweite Teil für fortgeschrittene Spieler. Nichts für schwache Nerven. Für C 64, ST und Amiga
Die Achterbahn im Weltraum! Rasante Action garantiert. Für C 64, ST und Amiga
Die original Computer-Umsetzung des IREM-Arkadenknüllers. Oft kopiert – nie erreicht. Für C 64, CPC und ST
Litti's Hot-Shot!
R-TYPE
ELIMINATOR
Atari ST
HEWSON
GRANDSLAM
PacMan besser denn je! Jetzt mit 3-D-Effekt! Für C 64, CPC, ST und Amiga
Die Fußballaction par excellence. Für C 64
2
ocean
Noch mehr Sportspiele in einem Programm. Für C 64 und CPC.

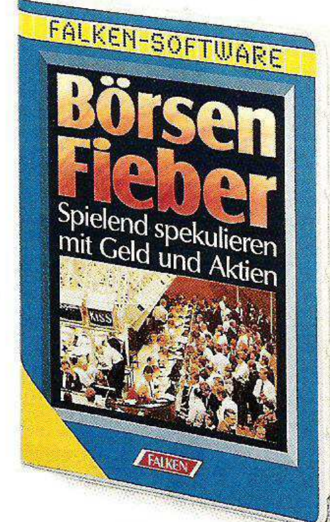
...man bei dieser Software auch mal den Larry



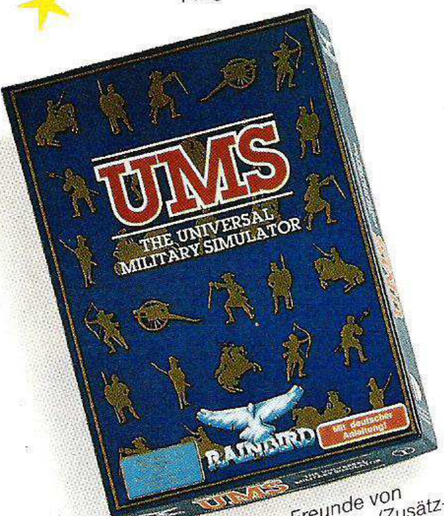
Schon lange mehr als ein Geheimtip. Der Simulationshit deutscher Programmierer für den Amiga.



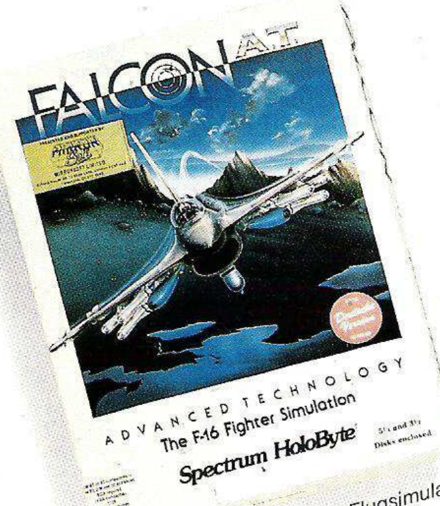
Drei in sich abgeschlossene Abenteuer. Zum Sierra-Online-Kennenlern-Preis. Für ST, Amiga und PC



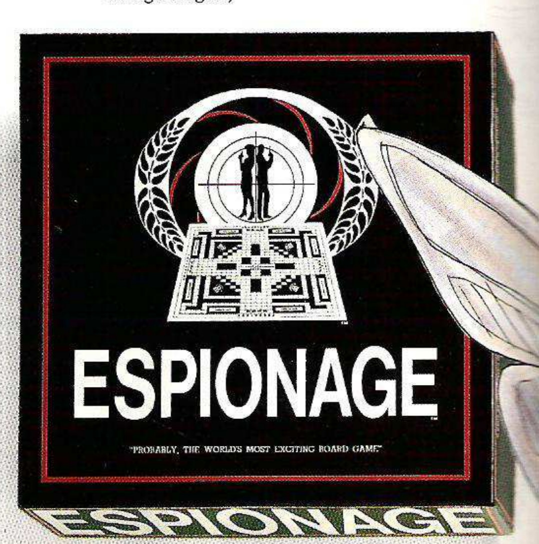
Aktuelle Börsensimulation mit perfekter Grafik und spannendem Spielkonzept. Für den PC (ST und Amiga folgen)



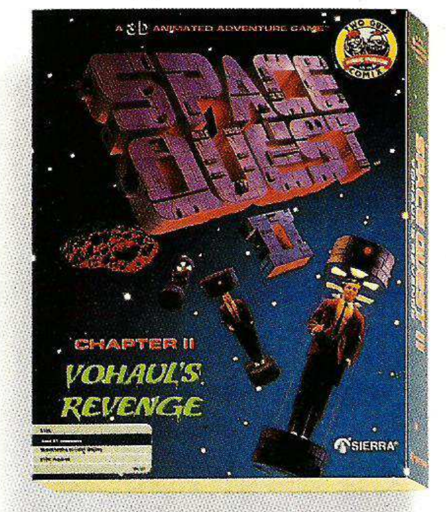
Für anspruchsvolle Freunde von „Sandkasten"-Simulationen. (Zusätzliche Szenario-Disketten erhältlich.) Für ST, Amiga und PC



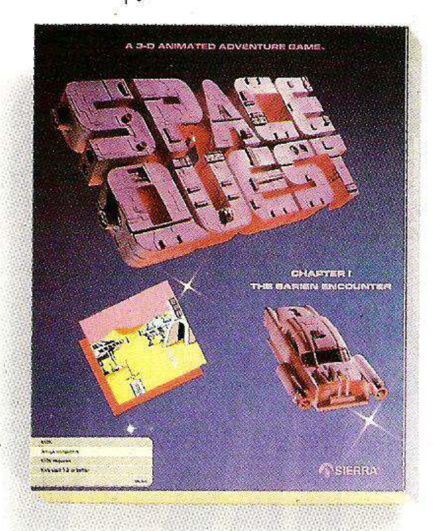
Ausgefeilte, überzeugende Flugsimulation mit der F-16 von Spectrum Holobyte. Für ST, Amiga und PC



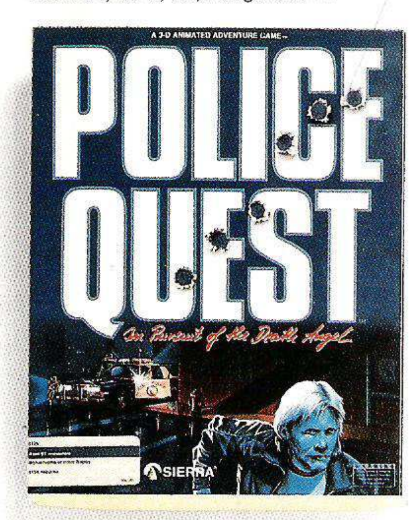
Anspruchsvolle Strategiespielumsetzung des bekannten Brettspiels. Für C 64, CPC, ST, Amiga und PC



Mehr Abenteuer des Straßenfegers des Weltalls. Für ST, Amiga und PC



Vom Straßenfeger zum Retter des Weltalls. Für ST, Amiga und PC

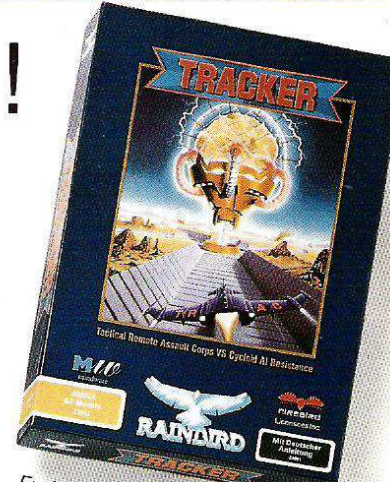


Die Abenteuer eines Cops in einer kleinen Stadt irgendwo in den USA. Für ST, Amiga und PC



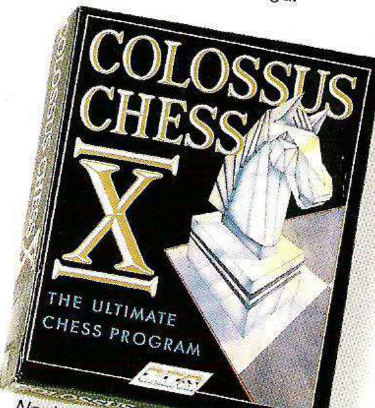
rauslassen kann!

Qualitäts-Abenteuerspiel in einer skurrilen Welt von Magnetic Scrolls. Für ST und Amiga

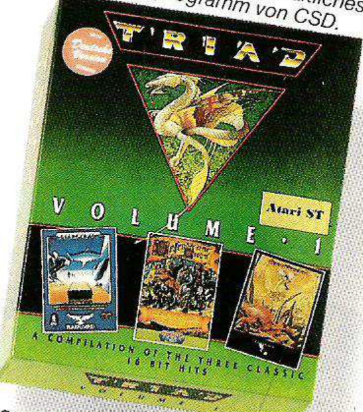


Endlich gibt es dieses Strategie-Action-Spiel auch für den Amiga.

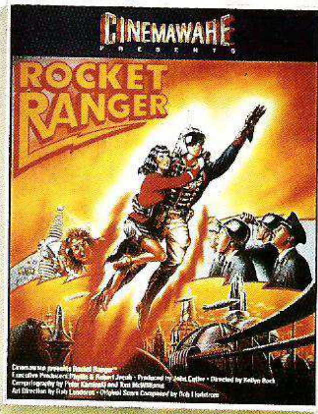
Der liebenswerte Anti-Held erobert Deutschland. Auf ST, Amiga und PC



Nach langer Entwicklungszeit endlich für den ST erhältliches Schachprogramm von CSD.



Starglider I von Rainbird, Defender of the Crown von Cinema-Ware und Barbarian von Psygnosis. 3 Meilensteine in einem Programm. Für ST und Amiga



Ein neues hinreißendes „Film"-Computer-Werk von Cinema-Ware. Für C 64 und Amiga

...Simulanten bei diesen Program



Über 500.000 Mal für C 64, CPC und PC verkauft. Jetzt endlich auch für ST und Amiga.

Die spannende U-Boot-Simulation, basierend auf dem Erfolgsroman von Tom Clancy. Für C 64, CPC, ST, Amiga und PC

Spielesammlung für alle Freunde der Luftakrobatik. Für C 64 und CPC

Die wohl beste Spielesammlung des Jahres 88. Incl.: Tetris, Sentinel, Starglider und Elite. Für C 64 und CPC

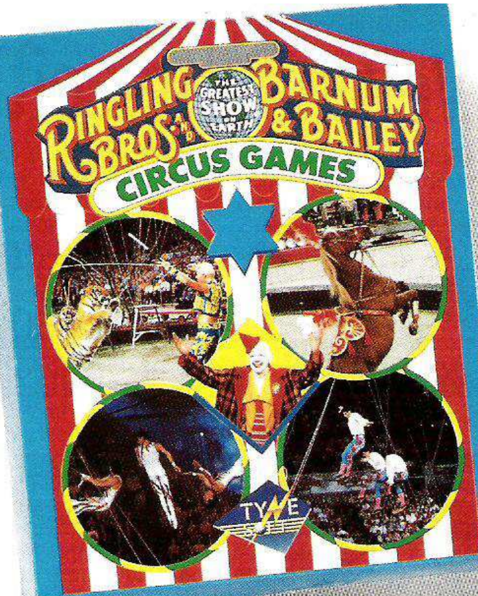
Geballte Spielepower für viele Stunden Aktion und Spaß für ST und Amiga.

Schärfster Konkurrent zu Starglider II um den Preis „Bestes Spiel des Jahres" in England. Hinreißende Grafik und Spielkonzept. Für ST und Amiga

Eine neue Dimension in der Gattung der Weltraumspiele. Für ST und Amiga

men

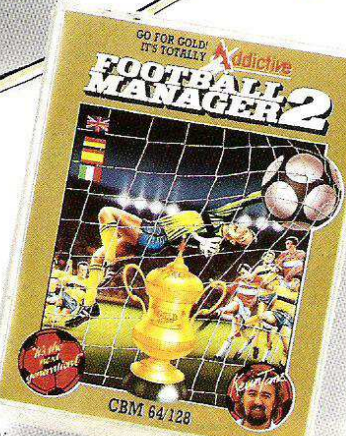
auch mal im Zirkus auftreten können!



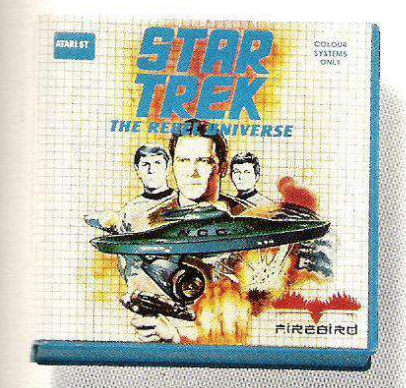
Die Messeneuheit von TyneSoft.
Wieder in überzeugender grafischer Qualität.
Für C 64, ST, Amiga und PC



Nicht für möglich gehaltene grafische Animationen auf dem Superknüller von Rainbird.
Für ST und Amiga

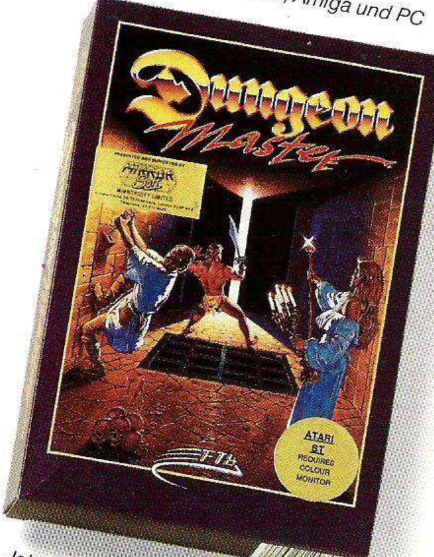


Die erfolgreichste Fußball-simulation 88. Wochenlang die Nummer 1 in England.
Für C 64, CPC, ST, Amiga und PC

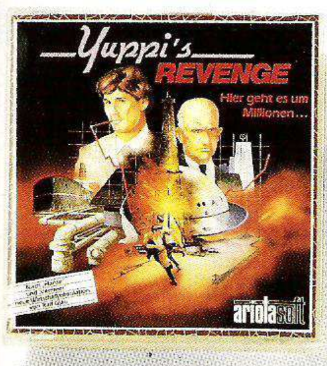


Weltraumsimulation für alle Anhänger von Captain Kirk, Spock und Pille.
Für C 64, ST, Amiga und PC

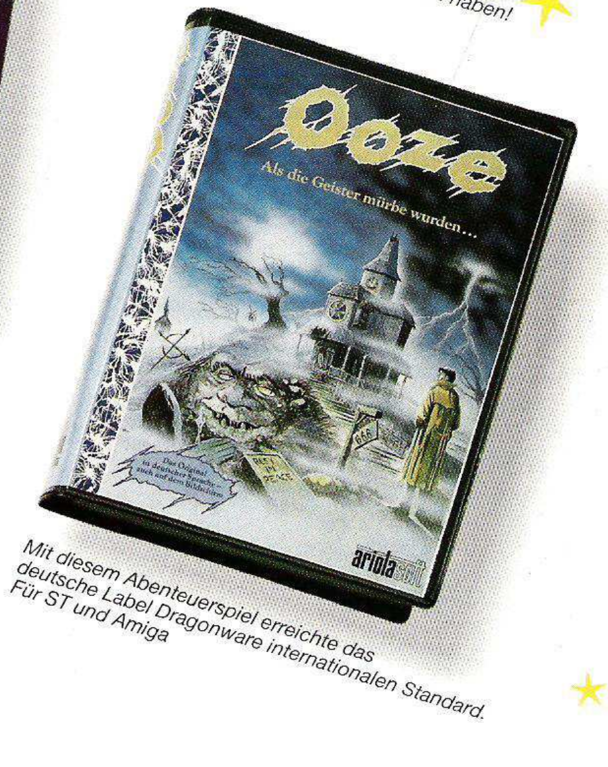
Strategische Tüfteleien, die es in sich haben!
Für C 64, ST und Amiga



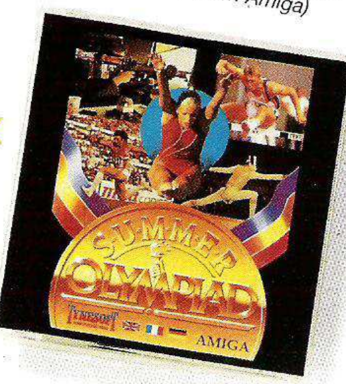
Jetzt bereits ein Klassiker! Ein Muß für alle Freunde von Fantasy-Spielen.
Für ST (ab Januar auch Amiga)



Der neueste Ralf-Glau-Hit nach Hanse und Vermeer.
Für ST, Amiga, C 64 und PC



Mit diesem Abenteuerspiel erreichte das deutsche Label Dragonware internationalen Standard.
Für ST und Amiga



TyneSoft Sommerhit 88 mit überzeugender grafischer Animation.
Für C 64, ST, Amiga und PC



Und das nicht nur zur Weihnachtszeit!
Diese Marken garantieren Qualität:
Ariola Soft
MAGIC BYTES
GRANDSLAM
GREMLIN
ocean
FIREBIRD
TYNE SOFT
RAINBIRD
ACTIVISION
IMAGE works
Erhältlich in
allen führenden Kaufhäusern,
Spielwaren- und Fachgeschäften

dert werden. Ein kleines Risiko bedeutet, daß der Agent viel Zeit braucht, seine Aufgabe zu erledigen. Dafür ist er aber ziemlich sicher. Arbeitet man mit hohem Risiko, so kann der Agent auch leicht von Krag's Leuten (Krag ist der Kommandant der Leutonier) eliminiert werden. Er erledigt seine Arbeit aber dann auch sehr schnell. Sollte die Zeit mal drängen, so können auch zwei Spione ins gleiche Land geschickt werden. Frei nach dem Motto: „Gemeinsam sind wir stark!"

Man muß aber aufpassen, daß man sich nicht länger als 12 Spielmonate in Fort Dix (der Basis des Rangers) aufhält, sonst wird der arme Ranger wegen „Feigheit vor dem Feind" verhaftet. Dies bedeutet dann das Ende des Spieles.

Die allererste Aktion, die durchgeführt werden sollte, ist der Versuch, den Zeppelin, in dem Professor Barnsdorf und seine Tochter entführt werden, aufzuhalten. Dazu wird im Menü, das immer erscheint, wenn man sich in Fort Dix aufhält, „Treibstoff-Depot" angeklickt. Nun noch ca. 20 Einheiten Lunarium laden, und los geht's. Oder vielmehr „Takeoff" anklicken, dann geht's los. Jetzt kommt gleich das erste Problem auf den ungeübten Spieler zu, das Abheben. Um vom Boden hochzukommen, benötigt der Rocket Ranger eine bestimmte Laufgeschwindigkeit, die umso höher ist, je mehr Lunarium er bei sich trägt. Dem Spieler fällt die Aufgabe zu, den Ranger auf Touren zu bringen. Dazu muß der Feuerknopf im richtigen Rhythmus zu jedem Schritt gedrückt werden. Ist die richtige Geschwindigkeit erreicht, dann den Joystick nach vorn drükken, so zischt nun der Ranger in den blauen Himmel, was in einer tollen Animationssequenz gezeigt wird. Schlimm wird's, wenn die richtige Geschwindigkeit nicht erreicht wird oder man zu lange benötigt – der Ranger fällt dann auf die Nase! Passiert dies dreimal, verliert der Spieler zwei Spielmonate, was sehr unangenehm ist. Allein diese zwei Monate können schon die Niederlage bedeuten. Nach dem Start und der Zwischensequenz wird die Flugroute durch kleine Fähnchen auf einer Karte angezeigt, wobei man den Ranger als Schatten über den Bildschirm fliegen sieht. Dann kommt noch ein Text, und schließlich erreicht man den Zeppelin (oder, zu einem späteren Zeitpunkt bei einem anderen Einsatz, das Ziel). Zuerst ist er aus einiger Entfernung zu sehen, später, nachdem man die einzelnen Annäherungsphasen überstanden hat (ist mir aber noch nicht ganz gelungen), sieht man ihn immer größer vor sich. Vom Zeppelin aus wird wie wild mit Lufttorpedos um sich geballert, diese Dinger sind abzuschießen.

Aber ein Fehlschuß und ... nun, wie ich schon sagte, der Zeppelin ist mit Wasserstoffgas gefüllt! Aber keine Angst, selbst wenn der Zeppelin explodiert, bleiben die beiden Entführten am Leben, da sie rechtzeitig mit dem Fallschirm abspringen. Leider genau in die „Arme" eines leutonischen U-Bootes. Nach einer mißlungenen Befreiungsaktion gibt es zwei Möglichkeiten, entweder man fliegt zurück zum Fort oder man fliegt nach Deutschland.

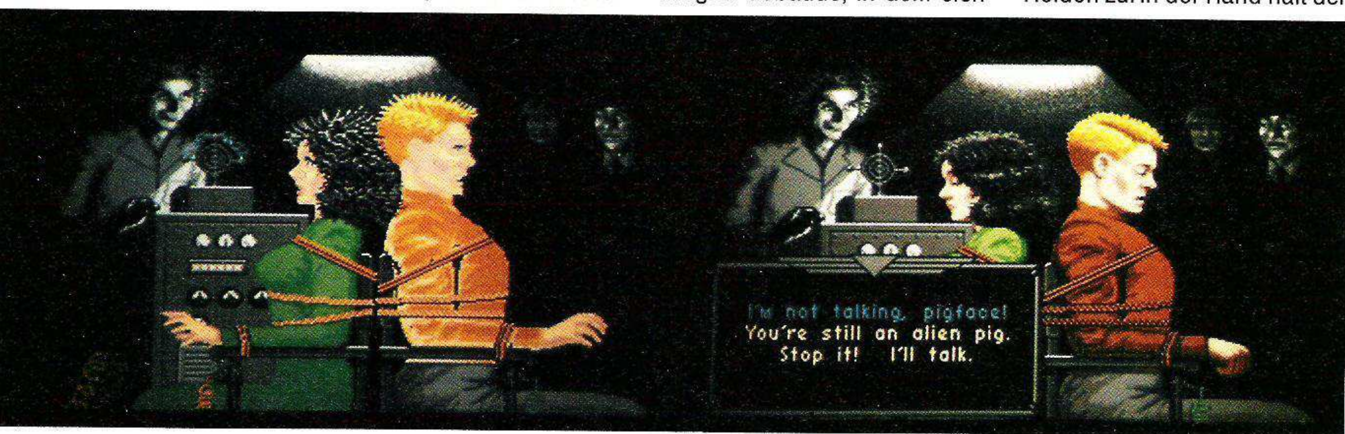
»Bei ROCKET RANGER haben die Programmierer genau das richtige Mischungsverhältnis zwischen Aktion und Strategie gefunden. Gebt uns mehr davon!«

Ich schrieb weiter oben, daß ca. 20 Einheiten Lunarium geladen werden sollten, dies gilt nur, wenn man gleich wieder zurück nach Amerika (dort steht das Fort) fliegen will. Zwar reicht der „Sprit" auch noch bis nach Germany, dann kommt man aber nicht mehr zurück, muß S.O.S. funken und benötigt anschließend drei Monate für den Weg nach Hause, was die Leutonier mit einer Party feiern, einer sehr großen Party (Originaltext des Spiels). Damit ist auch klar, was unter allen Umständen vermieden werden sollte, nämlich daß der Treibstoff nicht reicht, um wieder zurückzukommen. Zur Auswahl des Flugziels wurde eine besondere Technik verwendet. Um zu einem besimmten Ziel zu kommen, wird eine exakte Menge Sprit benötigt. Die muß dann in den Rocket-Pack geladen werden. Ist die Menge falsch, hat das sehr üble Folgen für den Ranger: Er stürzt ab! Dabei schreit er noch einmal herzzerreißend und dann Ende, finito, aus und vorbei!

Die Spritmenge ist auf dem „Secret decoder Weel" abzulesen. Dieses „Ding" ist gleichzeitig auch der Kopierschutz des Spiels. Es handelt sich dabei um eine dieser „beliebten" Pappscheiben, auf denen man durch Verdrehen Werte ablesen kann. Dort stehen zu jedem Land die möglichen Ziele und die dafür benötigten Treibstoffmengen drauf. Ohne dieses Rad kann man absolut nichts anfangen. Es sollten auch nur solche Länder angeflogen werden, in denen wirklich was los ist, da sonst auch wieder zwei Monate draufgehen. Greift der Ranger eine Basis an, so gibt es vier verschiedene Spielsequenzen, die erfolgreich gemeistert sein wollen: Ein Boxkampf mit einer Wache. Der ist immer dann dran, wenn eine Raketenfabrik das Ziel des Angriffs ist. Ein Luftkampf. Er kommt bei verschiedenen Basen vor. Das Durchfliegen einer Zone mit Luftabwehrgeschützen. Das passiert allerdings sehr selten. Schließlich gibt es da dann noch ein Pyramidenartiges Gebäude, in dem sich Gegner verschanzt haben, die es „auszuräuchern" gilt. Zusätzlich zu diesen vier Szenen gibt es noch die Sache mit dem Zeppelin und eine Folter-Szene. Letztere tritt auf, wenn man nach Deutschland fliegt, die feindlichen Luftverbände vom Himmel pustet und dort landet. Dann wird der Ranger gefangengenommen.

Zusammen mit Jane sieht man ihn dann auf einen Stuhl (na gut, zwei Stühle, Rücken an Rücken) gefesselt, an eine Apparatur angeschlossen. Gerade diese Szene ist, seltsam, seltsam, die mit Abstand beste. Nicht, was sie jetzt denken, pfui! Ich meinte natürlich die Grafik (fantastisch detailreich gezeichnet) und vor allem den Sound. Die „Unterhaltung" wird richtig geführt, mit einer absolut perfekten Sprachausgabe. Weigert man sich als Ranger eine den Leutoniern genehme Antwort zu geben, wobei die Auswahl einer Antwort in einem Menü erfolgt, sa sagt Krag z.B. „Give them an demonstration", und das in einem total fiesem Tonfall. Danach wird dann der Stuhl unter Strom gesetzt, was die beiden Opfer mit stark geknicktem Gesichtsausdruck zur Kenntnis nehmen. Und während dem Ranger und der hübschen Jane die Haare zu Berge stehen, grinst dieser Bösewicht von Krag. Echt widerlich der Typ, was aber auch kein Wunder ist, da er über eine verblüffende Ähnlichkeit mit einem „Menschen" verfügt, der zu Zeiten des Dritten Reiches zu sehr zweifelhaftem Ruhm kam. Irgendwann entkommt man dann. Alles in allem ist diese Sequenz also ziemlich sinnlos, einmal anschauen und dann vergessen, es bringt einfach nichts.

Die nächste Szene, die ich beschreiben möchte, ist der Luftkampf. Hier fühlt man sich stark an *Space Harrier* erinnert. Der Rocket Ranger ist dabei in Fluglage zu sehen. Von vorne kommen die Flugzeuge auf den Helden zu. In der Hand hält der



Fotos (8): Amiga

Ranger seine Waffe. Damit darf er die Flugzeuge, die seltsamerweise wie Maschinen des Typs ME 109 aussehen, abschießen. Trifft er eine Maschine direkt, quittiert diese das mit einer schönen Explosion. Streift ein Schuß das Flugzeug aber nur, so fängt der Motor an zu brennen, und die Maschine schmiert ab. Das alles wird in einer echt guten Grafik dargestellt und ist mit einem sehr realistischen Sound unterlegt. Die Flugzeuge beginnen irgendwann zu schießen. Das erkennt man aber nur an den Geräuschen und am Aufblitzen in den Tragflächen. Vor einem schießenden Flugzeug darf auf keinen Fall herumgegondelt werden, man wird sonst getroffen. Die Szene ist beendet, wenn alle Flugzeuge zerstört sind oder wenn der Ranger selbst zwei- oder dreimal getroffen wurde.

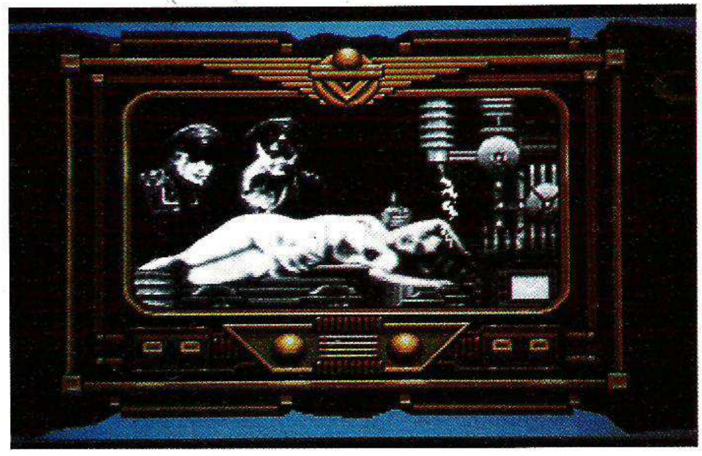
Je nachdem, was der Fall war, folgt dann eine neue Szene. Im ersten Fall bekommt der Spieler mitgeteilt, was der Ranger mit der Basis, die er nach dem Sieg ansteuert, anstellt, im zweiten Fall muß mit dem Fallschirm gelandet werden. Dazu gibt es aber leider keine Grafiken.

Nächste Einstellung, nächste Szene: Der Boxkampf mit dem Wächter. Auch dieses Teilspiel verfügt über eine hervorragende Grafik. Man kämpft hier gegen einen als Wehrmachts-Soldat verkleideten Gegner. Sehr geschickt, den erkennt bestimmt niemand als Außerirdischen. Nun gut, der Boxkampf ist so wie eines der üblichen Kampfspiele aufgebaut. Insgesamt kommt dieser Kampf fünfmal vor, wobei es jedesmal schwieriger wird, den Gegner auszuknocken. Bis Gegner Nummer drei ist alles noch recht einfach, der vierte und der fünfte aber sind kaum noch zu schlagen. Ohne Sieg gibt's auch keine Raketenteile, die braucht man aber.
Nun folgt der Kampf um die Pyramide. Dieser Teil hat mich sofort an ein indiziertes Programm erinnert, in dem es um die Zeit in Amerika ging, in der Alkohol verboten war, ja, richtig, der Name des Spiels war *Noitibihorp* (Name von d. Red. geändert!) Im Vordergrund ist der Ranger mit seiner Wumme zu sehen, worauf logischerweise folgt, daß sich die Pyramide im Hintergrund befindet (ach, wie bin ich heute wieder geistreich). Ok, in der Pyramide öffnen sich in unregelmäßigen Abständen Klappen, hinter denen Soldaten erscheinen. Die darf man „lynchen". Wenn einer





der Soldaten getroffen wird, fliegt seine Munition in die Luft. Dazu reißt dieser Knall noch ein schönes Loch in das Bauwerk. Nun ist es aber leider so, daß der, der schießt, auch beschossen werden kann. Genau das ist es aber, was die Gegner nach kurzer Zeit tun. Zum Glück kann man den Ranger aber Deckung nehmen lassen. Wie beim Luftkampf auch, verträgt Rocket



THE ROCKET LAB
You arrive at the Leutonian rocket factory, amazed by the strange, alien technology. No human-designed rocket can penetrate the powerful force field now guarding the alien moon. But with luck, you can build a rocket from parts taken from the different labs that will penetrate the enemy defenses.
The guard at the lab aims his rifle at you, then lowers it with a contemptuous sneer and challenges you with his fists. This is gonna be a piece of cake. You put up your dukes and stride confidently toward the helmeted Leutonian.
But your confidence is about to get bruised. Along with assorted parts of your body...
(click to continue)

Ranger zwei bis drei Treffer, dann ist Sense – und er muß flüchten. Man kann es ja nochmal versuchen.
Die letzte Kampfsequenz ist der Landüberflug, bei dem man von Geschützen beschossen wird. Wie beim Luftkampf ist auch hier der Ranger in Fluglage zu sehen. Nur das einem hier keine Flugzeuge sondern Geschützstände am Boden entgegenkommen. Abschießen ist auch hier das Maß aller Dinge. Die Regel der zwei bis drei Treffer ist natürlich auch gültig.
Während des Spiels läuft dann alles darauf hinaus, daß ständig zwischen Spionen und Aktion-Szenen hin und hergeeilt wird. Dabei fallen dann auch die teilweise recht langen Ladezeiten auf. Grafisch und spielerisch ist ROCKET RANGER jedenfalls eine Meisterleistung. Beim Sound ist es schwierig, eine endgültige Wertung zu treffen. Die Musikstükke sind ja recht gut gemacht. In Abhängigkeit von der jeweiligen Szene ist auch immer eine andere Musik zu hören. Zwar sind diese Musikstücke gut programmiert, doch mit der Zeit beginnen sie zu nerven. Vor allem, weil die dargebotene Musikrichtung auch nicht jedermanns Sache ist. Die Soundeffekte sind jedenfalls toll. Technisch gibt es leider auch ein paar Kleinigkeiten auszusetzen. So ruckt z.B. das Scrolling in der Startphase sehr stark. Außerdem könnte die Steuerung etwas präziser sein. Der Boxkampf ist beim vierten und fünften Gegner zu schwierig. Wer hier zwei oder dreimal scheitert, der hat keine Chance auf den Sieg, was besonders ärgerlich ist, wenn schon eine Dreiviertelstunde gespielt wurde. Die Spielzeit beträgt übrigens nie mehr als anderthalb Stunden, egal, ob man gewinnt oder verliert. Trotzdem ist es nicht einfach, ROCKET RANGER zu spielen. Auf jeden Fall macht es Spaß. Wenn man allerdings erst mal alle Aktion-Sequenzen kennt, geht auch sehr schnell die Motivation flöten. Doch bis es soweit ist, das dauert schon eine Weile. Wäre nicht die dumme Ursprungsstory, die ja nun wirklich jeder kennt, und hätten die Leute von CINEMAWARE ein Einsehen gehabt und die Grafiken stärker geändert, ja, dann wäre ich echt total begeistert gewesen. Aber auch so muß ich sagen: ROCKET RANGER hat mir gefallen!

Ottfried Schmidt

Grafik	**11**
Sound	**9**
Strategie	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**10**



Das Nachtecho

29. MÄRZ 1997 — DM 12.50

WELTWEITE DUMMHEITS-EPIDEMIE VON AUSSER-IRDISCHEN IN DER TELEFON-GESELLSCHAFT VERURSACHT

Unheimliche Wesen sind ganz schön auf Draht

SAN FRANCISCO, 28. März – Die hiesige Telefongesellschaft bringt Telefone in jedes Haus und verwandelt die Bewohner in Idioten mit dem IQ einer Amöbe!

Ein mysteriöses Summen aus jeder Telefonleitung hat anscheinend die Kraft, selbst aus Nobelpreisträgern sabbernde Volltrottel zu machen.

Mitarbeiter der Telefongesellschaft verweigerten jede Auskunft. Aus gut informierten Quellen war je doch zu höre...

Sind das die Außerirdischen?



Lieferbar für C64 und IBM PC. Amiga-/Atari ST-Version in Kürze.

DER NEUE, URKOMISCHE THRILLER VON LUCASFILM GAMES:

Albern, seltsam und komplett in Deutsch

*

Herausfordernde Rätsel und Puzzles

*

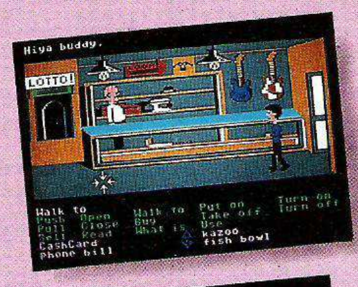
Reisen Sie mit Zak und seinen Freunden nach San Francisco, Ägypten, England, Zaire, Mexico, dem Himalaja, dem Bermuda-Dreieck und sogar zum Mars!

*

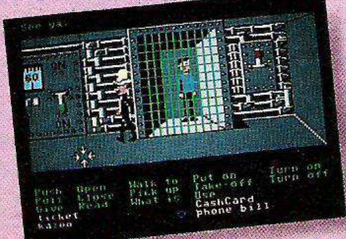
Tolle Grafik und Animation

*

Kein Ein- und Vertippen! Geben Sie alle Befehle einfach mit dem Joystick ein!



Lausiges Leihhaus zahlt pompöse Preise für simple Objekte



Mann von Außerirdischen entführt



Vertrieb:
RUSHWARE GmbH · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 0 21 01/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG



Dje Herausforderung einer Expedition

Auf Forschungsreise im Aztekenreich

Wer hat sie nicht genossen, die Forschungsberichte um vergangene Kulturen im sonntäglichen Fernsehprogramm. Egal, ob Fernweh, der Reiz des Vergangenen oder der Hang zum Phantastischen, solche Beiträge wie „Terra X", „Bilder der Wissenschaft" oder „Aus Forschung und Technik" versetzen Millionen begeisterte Fernsehzuschauer regelmäßig für Stunden ins Reich der Vergangenheit.
Wer sich außer der Reihe ins Reich vergangener Kulturen verzaubern lassen möchte, der kann dies tun, sofern er im Besitz eines SEGA-Master Systems ist. Mit seinem Joystick ausgerüstet befindet sich der Konsolenfreak plötzlich im Dschungel Mittelamerikas, dort, wo vor Jahrtausenden die Azteken ihre Kultur (schon zu Lebzeiten) zur Legende werden ließen.



Foto: Sega-Adventure

Programm: Aztec Adventure, **System:** SEGA, **Preis:** 79,95 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** 18.

Für ihre eindrucksvolle Baukunst sind sie sogar heute noch berühmt berüchtigt, die Jungs aus dem alten Aztekenland. Die Programmierer von **SEGA ENTERPRISES** machten diese Begebenheit aus der Geschichte zum Anlaß, das Aztekenparadies zum Inhalt eines Mega-Adventures (128K) zu machen. Man versetze sich in die Gestalt des ebenso gewitzten wie besonnenen Professors „Nino", der zentralen Figur unseres **AZTEC ADVENTURES**. Auf seiner Suche nach dem Paradies dieser ehemaligen Kultur muß unser „Proff" einen beinharten Weg einschlagen, den einzig möglichen durch ein furchterregendes Labyrinth. Daß er dabei auf so allerhand Feinde stoßen wird, bedarf wohl gar keiner Frage, denn die alten Götter, Dämonen und unsterblichen Geister der Azteken versuchen, unserem armen „Nino" so manchen Stein in den Weg zu legen. Doch der Professor zeigt Mut und dringt in das geheimnisumwobene Labyrinth ein.

Er weiß, daß er nur drei Versuche starten darf und hofft, einige seiner zukünftigen Feinde mit Geld bestechen zu können, um nicht im Alleingang handeln zu müssen. Ein gewagtes Adventure beginnt ...

Nachdem ich das Modul eingeladen habe, drücke ich Knopf 1 auf meinem Joystick. Sofort wird mir „Nino" vorgestellt samt dreier Feinde unterschiedlicher Species. Warum? Ganz einfach, alle Wesen dieser drei Gattungen können bestochen werden. Die Anzahl der erforderlichen Geldsäcke ist jeweils unter dem Konterfei vermerkt. Ich nehme es zur Kenntnis und drücke erneut Taste 1. Nun erscheint die Rundenzahl und ein Oberdämon, dessen Bekanntschaft ich machen werde, sobald ich das Teillabyrinth hinter mir gelassen habe. Das Spiel beginnt: Eine Göttin oder Fee leitet mich freundlicherweise in das Labyrinth und überläßt mich sodann meinem Schicksal (oh Graus!). Ich schaue mich um:

Mein Screen zeigt mir oben links meinen Lebensmesser, je roter, um so besser, versteht sich, darüber ist die Anzahl meiner Leben eingeblendet. Rechts daneben: Fünf Symbole für Geld und Waffen, welche mittels der Taste 1 nacheinander abrufbar sind. Zu Beginn des Games besitze ich nur ein Schwert zur Verteidigung, welches mittels Druck auf Taste 2 bei Feindberührung gezielt eingesetzt werden kann.

Mit der Zunahme der Vielzahl an Feinden muß ich lernen, die unterschiedlichen Waffen im richtigen Moment einzusetzen. Erhöhen kann ich meinen Bestand an Geld oder Waffen, indem ich Feinde besiege. Angezeigt wird deren Menge durch die entsprechende Ziffer neben dem Symbol. Und noch etwas: Es besteht die Möglichkeit, den angeschlagenen Lebensmesser wieder aufzufrischen, denn ab dem zweiten Level erscheint ein Wunschbrunnen im Geschehen, der mir gegen Zahlung eines Geldsäckchens meine volle Gesundheit zurückgibt.

So, bevor wir nun frisch ans Werk gehen, möchte ich noch eine kleine Anmerkung zu den Waffen und zur Punktverteilung machen: Symbol 1 stellt einen Geldsack dar. Keine direkte Waffe, sondern eher Zahlungsmittel, um Feinde zu bestechen und den Wunschbrunnen zu „aktivieren". Das zweite Symbol ist eine Eisenkugel. Manche Feinde fühlen sich nach dem Wurf einer solchen etwas „erschlagen" und fallen um. Das dritte Zeichen, der Speer, spießt Dämonen und anderes Volk auf. Die „Vierrichtungs-Eisenkugeln" auf Symbol 5 fliegen vertikal und horizontal und besiegen einige Feinde, denen eine normale „Dosis" wohl nix auszumachen scheint. Last, but not least: Das Fragezeichen! Nicht nur bei Wim Thoelke, sondern auch in unserem Adventure verbirgt sich dahinter in jeder Runde ein anderer Gegenstand! Die Liste reicht vom Feuerball über den Wirbelsturm „Tornado" bis zum Dynamit. Also lassen wir uns überraschen!

Zur Punktgebung: „Einfache" Gegner werfen, je nach Waffen-



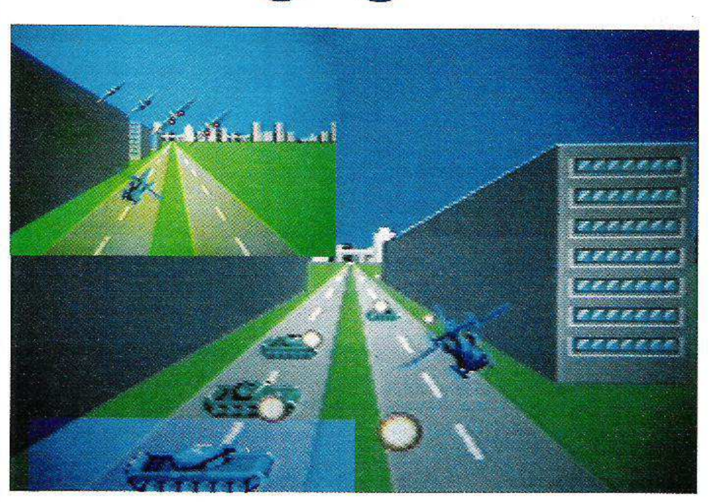
gebrauch, zwischen 100 und 500 Points ab, für 'nen „Oberdämonen" gibt's schon 1000!

Also, frei nach dem Motto „Don't worry – be happy" gehe ich ans Werk und „fighte" mich durch die Labyrinthe. Wie so oft bei solchen Adventures ist der Sound zu Beginn des Games ganz unterhaltsam, nervt jedoch um so mehr, je weiter ich ins Spielinnere vordringen kann. Das soll mich aber nicht weiter stören, ich drehe ihn eben leise. Die Grafik ist erstaunlich einfach, mindert aber den Spielspaß dennoch nicht, da man eine Vielzahl verschiedenster Gegenstände in all den Levels vorfindet. Scrollen tut's, sobald man am Bildschirmrand angelangt ist. Dann geht's in ein weiteres Gebiet, wo selbstverständlich auch mysteriöse Geister „lustwandelnd" ihr Territorium bewachen. Also ständig auf der Hut sein und die Sache gefechtsmäßig angehen! Denn überall lauert der Feind! Und schon nach kurzer Spielzeit hat man schnell raus, wie man so manches Monster schnell bestechen kann. Schon im ersten Level konnte ich Verbündete gewinnen, denn „Papi", der „Hasenfuß", ist schon für einen Geldsack zu überzeugen. Billig, billig, der Junge! Eine wichtige Erfahrung, die ich schon im ersten Level machen mußte, ist die folgende: Berühre niemals ein Hindernis, denn das kostet sofort Health-Points. Bäume und Blüten lassen sich relativ einfach mittels meines Feuerballs wegbrennen . Insgesamt heißt es, zehn Teilabschnitte des riesigen Aztekenlabyrinths zu bewältigen. Ein wahnsinniger Riesentrip durch Wälder, Sümpfe, Wüsten, Dschungel, Ruinen und unterirdische Flüsse beginnt, bis wir am Ende des Labyrinths in ein Gebiet gelangen, welches als „Schatten der Phantome" verschrien ist. Dies ist eine neblige Gegend, in der alle Dämonen gemeinsam leben. Wenn man seinen gewitzten Professor auch durch diesen Level durchgeboxt hat, dann wird sich endlich das geheimnisvolle Tor zum Paradies der versunkenen Kultur öffnen! Am Ende des Games wird das Spielergebnis und, wenn nötig, die erreichten Levels angezeigt.

Also, liebe Konsolenfreaks, keine falsche Müdigkeit vortäuschen und Risikofreude beweisen ...... im Lande der Azteken. *Matthias Siegk*

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Thunder Blade – Allein gegen alle!



Programm: Thunder Blade, **System:** Sega, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises LTD, **Muster von:** 18.

Mit **THUNDER BLADE** haben wir mal wieder ein Ballerspiel auf den Tisch bekommen, dessen höchst brisanter (oder militanter) Inhalt dem User wieder mal ein kleines Afghanistan oder Nicaragua zu Füßen legt.
Selbstverständlich geht's um Kämpfe, zwar keine Straßenschlachten, aber dafür um Auseinandersetzungen mit höchsttechnisiertem Rüstungsgut, wie es fast jede moderne Streitmacht der Welt präsentieren kann. Eigentlich ist der Inhalt völlig einfach: Man steuert einen stahlblauen Hubschrauber, „Thunder Blade" genannt, und ballert auf alles, was sich in den Weg zu stellen (oder fliegen) vermag. Die **SEGA**-Programmierer schmücken diese nackte Tatsache allerdings noch sehr phantasievoll aus: Dort heißt es nämlich, daß Rebellen in mein (welches?) Land eingedrungen seien, um die zur Zeit herrschende Regierung zu stürzen und deren korrupten Diktator mittels Militärgewalt (Panzer, Hubschrauber, sog. mobile Festungen, Flieger, Schiffe, Truppentransporter,...) an die Macht zu führen. Wie genau ein solcher „Putsch" funktioniert, kann sich wohl jeder vorstellen. Weiter heißt es, daß die Rebellen schon in wenigen Tagen vor dem Regierungsgebäude stehen werden. Doch nun kommt einer, der einen Hoffnungsschimmer in die düstere Misere bringt: „Gunship Gladiator", der hartgesottene und vielerfahrene Kämpfer, schwingt sich in seinen hochentwickelten Kampfhubschrauber, um für die Regierung seinen Weg freizuballern und alle Feinde auszuradieren...
Bestückt sei dieser Kampfhubschrauber mit einer automatischen 30mm-Schnellfeuerkanone, die jedes Ziel schon mit nur einem Treffer ausschalten kann (Feuerknopf 1), und obendrein mit einer unbegrenzten Anzahl von Luft-Boden-Raketen (Feuerknopf 2). Das spielerische Ziel ist, vier Stufen siegreich zu durchballern. Diese führen unseren Helden aus der Stadt hinaus ins Gebirge, über ein Flußdelta bis hin zu einer Raffinerie. Dort soll unser Held auf eine monströse Kommandofestung stoßen, wo dann auch Schauplatzende sein wird...Nach jeder durchfighteten Stufe werden dem Spieler Bonuspunkte gewährt, welche von der Anzahl der zerstörten feindlichen Kampfmittel abhängen.
Der Spieler beginnt mit drei Helikoptern, nach den „ersten" 500.000 Punkten gibt's zur Belohnung einen weiteren, nach 'ner Mille den nächsten und so weiter. Die einzelnen Spielszenen werden dem User in vertikalem oder horizontalem Scrolling präsentiert. Ja, man könnte in so manchem Level fast von einer 3D-Sequenz sprechen. Schön fürs Auge, aber bei Sega-Produkten schon seit langem zur Gewohnheit zu zählen, sind die schön groß konstruierten Sprites. Natürlich haben auch diese ihre Nachteile: Man kann nicht immer so wendig agieren, wie man es von den niedlichen kleinen Sprites gewöhnt ist. Auch ein nicht zu beseitigendes Flakkern ist gewöhnungsbedürftig, aber bisher wohl noch unumgänglich. Schade, daß bei THUNDER BLADE die grafische Ausarbeitung von sogenannten Nebensächlichkeiten fehlt. Man hätte doch beispielsweise anstatt vorbeiscrollender aschgrauer Blöcke erkennbare Häuserblocks konstruieren können. Soviel Zeit sollte doch sein! Ich meine, dem letzten Schliff ist bei diesem Game nicht genüge getan.



Grundsätzlich ist das Sega-Kriegsgame spielbar. Den Ballerfan wird auch dieses Produkt in seinen Bann ziehen, so daß es sicher nicht verkehrt sein wird, den Kauf zu tätigen. Der eingeschworene Pazifist sollte eher die Finger davon lassen. In diesem Sinne ... ran an die Feuereröffnungslinie und ballern! *Matthias Siegk*

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Foto: Sega-Flug der harten Action



Ballern de Luxe

Programm: Gradius, **System:** NES, **Preis:** ca. 100DM, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** 3

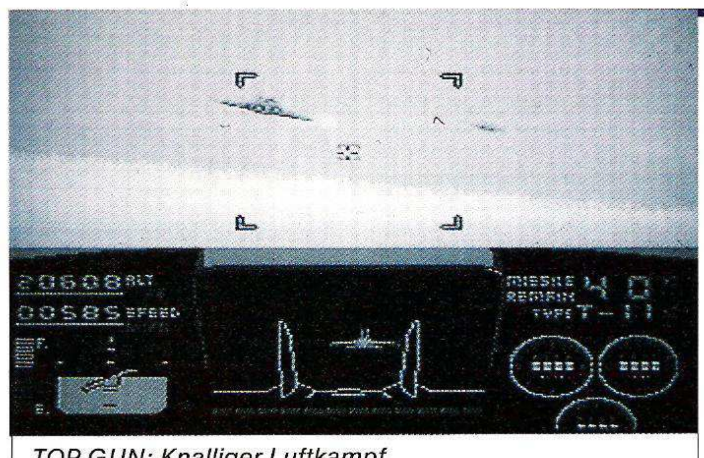
Eins der neuen Nintendo-Module, die uns gerade noch vor Redaktionsschluß erreicht haben, ist **GRADIUS**, ein *Skramble*-mäßiges Shoot 'em up-Game, das von der Firma **KONAMI** hergestellt und bei uns demnächst durch die Fa. Bienengräber vertrieben wird. Das Programm ist zwar zum Test noch nicht in einer deutschen Version erhältlich, wird dies aber bis Weihnachten, so unsere Informationen, sein. Nun aber zum Spiel selber. Der erdähnliche Planet **GRADIUS** wird von den üblen Bacterions angegriffen, die Bevölkerung beinahe ausgerottet. Dreimal dürft Ihr raten, wer denn nun mit seinen Super-Prototypen-Raumschiff die letzte Hoffnung des Planeten Gradius ist. Na? Richtig! (war ja nicht besonders schwer!). Der Spieler ist also mal wieder die allerletzte Hoffnung, wie sollte es auch sonst sein. Steckt man das Modul ins NES und schaltet dies ein, scrollert erstmal der Titelscreen ins Bild, woraufhin man sich entscheiden kann, ob man lieber mit einem oder mit zwei Spielern spielen will. Hat man diese schwere Entscheidung hinter sich, kann man sich auch schon ins Getümmel stürzen. Falls jemand das Spiel *NEMESIS* auf dem C-64 kennt, weiß er schon Bescheid, denn das und nichts anderes ist GRADIUS. Sterne scrollen nach links weg, die ersten Angriffswellen rollen an. Schießt man eine Welle komplett ab, erscheint ein Bonusgegenstand, mit dessen Hilfe (indem man ihn aufnimmt) man den Bonuswaffenzeiger verstellen kann. Als Bonuswaffenauswahl steht einem die Konami-übliche Palette zur Verfügung, so da wären: Speed-Ups, Missiles (Bomben), Double (Doppelschuß), Laser, Option und Force Field. Die Auswahl der Waffen erfolgt über die B-Taste, während man mittels der A-Taste die verfügbaren Waffen abfeuert. Das Gameplay ist schnell und flüssig, einziges grafisches Manko ist, wie immer beim NES, das gelegentliche Flackern der Sprites. Auch in Sachen Sound hat man bei Konami nicht schlecht gearbeitet. Die Spielmusiken konnten durchweg gefallen und passen gut zum Gameplay. Action und Levels gibt es reichlich, so daß das Game auch etwas längerfristig interessant bleibt, denn schwierig ist es allemal. Allein das Ende des ersten Levels ist anfangs nicht gerade einfach zu meistern. Hier sind zwei Vulkane, die mit Vehemenz Felsbrocken auf unser Raumschiffchen schleudern. Naja, das wäre ja gelacht... Auf jeden Fall dürfte GRADIUS das beste Ballerspiel fürs NES derzeit sein, und ich kann nicht anders, als es allen NES-Action-Enthusiasten ans Herz zu legen. *Ulrich Mühl*



Der Weg durchs erste Level



Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	10
Preis/Leistung	8


TOP GUN: Knalliger Luftkampf

Es „burnert" auf dem NINTENDO

Für alle Nintendo-Freunde kommt dieser Tage die PAL-Version von **TOP GUN** auf den Markt. Um es vorweg zu sagen:

Dieses TOP GUN-Programm hat **nichts** mit einem anderen Programm der Firma *Ocean* zu tun, das die Gefahren des deutschen Marktes unterschätzt hat. Uns lag aus Aktualitätsgründen die US-Version des Programmes vor, so daß die Screenshots leider schwarz/weiß sind, was aber nicht so extrem stören dürfte. Die Story des Programmes ist – sagen wir mal – etwas phantasievoll. Der Held, also der Spieler, ist ein amerikanischer F-14-Pilot. Eines schönen Sonnenuntergangs greift überraschenderweise der „Feind" (so die – amerikanische – Anleitung) mit allem, was er hat, an, sogar eine Raumstation mit Killersatelliten ist dabei.

Keine Frage also auch, was zu tun ist. Man hat Order, sich auf dem Flugzeugträger „USS Enterprise" einzufinden, um ein Schwadron F-14-Jäger ins Gefecht zu leiten. Zu vernichten gilt es mehrere essentielle Feindziele – einen Flugzeugträger, eine Festung und etwas ganz Geheimes. Kurz vor dem Abflug kann man sich dann die Raketen aussuchen, mit denen man seinen Jäger bestücken möchte. Zur Auswahl gibt es drei Raketentypen: 1. Hound: Von dieser Rakete kann man 40 Stück transportieren, sie ist allerdings nicht sehr stark, 2. Wolf: Diese Rakete ist doppelt so stark wie die Hound-Rakete, von ihr kann man allerdings nur 20 Stück aufnehmen. Schließlich und letztlich noch die Tiger-Rakete: Sie ist wiederum doppelt so stark wie die Wolf-Rakete, und von ihr kann man nur 10 Stück tragen. So gerüstet startet man also von seinem Flugzeugträger, um sich sogleich voll ins Gefecht zu stürzen. Kaum ist man über den Wolken, zischen schon die ersten Feindflugzeuge vorbei. Glücklicherweise verfügt man aber über eine Wumme mit unbegrenzter Munition, mit der man fein auf alles ballern kann, was sich am Himmel bewegt

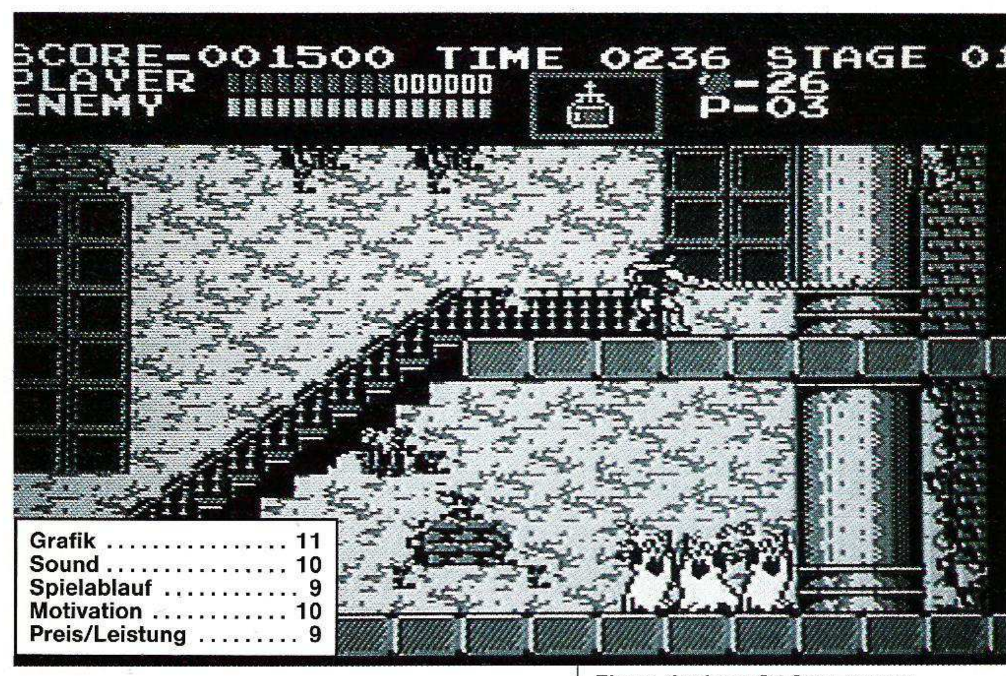
Nintendo SEGA ATARI

Programm: Castlevania, **System:** NES, **Preis:** 99 Mark, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** 3

Was für ein Schloß – was für Männer!

Eine Spielhallenumsetzung mehr fürs **NES** gibt es nun mit **CASTLEVANIA**. Auch dieses Programm soll ungefähr zum Erscheinungstermin dieser ASM in einer PAL-Fassung zu haben sein, so jedenfalls die Auskunft der Firma Bienengraeber. Bei CASTLEVANIA geht es darum, den Fluch des „Bösen Grafen" für immer zu löschen. Da allerdings die Götter, d.h. in diesem Falle die Programmierer vor den Preis das Schwitzen gesetzt haben, ist dies nicht ganz einfach. Die Schwierigkeit stellt in diesem Falle das Schloß dar, daß man vor dem letzten Duell mit dem Grafen durchqueren muß. Selbstverständlich ist das gesamte Schloß – von den untersten Verließen bis zu den Zinnen – randvoll mit Monstern aller Art: Vampirfledermäuse, Zombies, Leoparden, Fischmenschen, Medusen, Raben, Ritter, Skelette, Adler, Geister, etc., etc. machen einem das Leben reichlich schwer. Glücklicherweise kann unser Held, ein gut gezeichnetes Sprite, springen und mit Waffen um sich hauen. Die Waffe, mit der man wohl am meisten zu tun hat, ist ein Morgenstern, bzw. eine Peitsche zu Beginn des Spiels (Morgenstern muß erst noch eingesammelt werden). Zusätzlich gibt es aber noch Extrawaffen, die man parallel zum Morgenstern benutzen kann. So da wären: Dolche, Äxte, Feuerbomben, Bumerangs, etc. Mit besonderen aufsammelbaren Symbolen kann man diese Waffen auch noch zusätzlich *boosten*, was bedeutet, daß man anstatt nur einer zwei oder drei von den Waffen bei sich trägt und auch benutzen kann. Auch der Sound des Programmes konnte zufriedenstellen. Ständig Musik während des Spielens, für jeden Level eine eigene Musik, und eine immer wiederkehrende Musik für das Ende eines jedes Levels, wo einen jedesmal ein neues Monster erwartet. Im ersten Level ist dies eine Fledermaus, für die man sich am besten mit einer Extra-Axt ausrüstet. Kleiner Tip schon hier: Unten rechts in einem der Steine ist ein *Booster* versteckt. Im zweiten Level erwartet einen hier eine Art Maske, der man am besten mit einem Bumerang entgegentritt. Am Ende des dritten Levels marschieren zwei Mumien rum; mehr soll aber nicht verraten werden. Was eben schon anklang: Natürlich sind überall in irgendwelchen Steinen Boni versteckt. Erwischt man zufällig oder gewollt einen dieser Steine mit dem Morgenstern, zerplatzt dieser, und der Bonus kommt zum Vorschein. Eins kann man sagen: Ohne diese hat man's schwer, aber auch mit ihnen, keine Angst. Der Anleitung zufolge gibt es sogar Geheimtüren, eine solche zu finden war mir aber leider nicht vergönnt. Positiv, ganz nebenbei, ist, daß bei diesem Game die Pausetaste brav ihre Arbeit tut. Zusammenfassend kann man also sagen, daß man mit diesem Spiel eine Menge Unterhaltung bekommt. Hitverdächtig!

uli



Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Flotte Action: CASTLEVANIA

(außer den Wolken). Wie ich so vor mich hinfliege, erinnert mich das Spiel ein wenig an *After Burner*, zumindest vom Screenaufbau her. Aber was soll's. Nach der Kampfsequenz folgt die Landesequenz, in der man versuchen muß, den Vogel wieder heil auf den Flugzeugträger zu bringen, und das ist längst nicht so einfach wie's klingt! Erheblich komplizierter ist es aber noch, an ein herbeirufbares Tankflugzeug so heranzufliegen, daß man an den von diesem herabgelassenen Schlauch andocken kann, um seine beinahe erschöpften Treibstoffvorräte aufzufrischen. Was mir innerhalb des guten Gameplays aber negativ auffiel, war das Fehlen der *Pause*-Option. Drückt man während des Spiels auf *Start*, so ruft man das Tankflugzeug herbei, was aber auch nur einmal pro Runde möglich ist. Die *Select*-Taste hat jetzt nur noch bei der Auswahl der mitzunehmenden Raketen eine Bedeutung. So können auch die Besitzer des *NES Advantage*-Joysticks nicht von ihrer Slow Motion profitieren und müssen sich mit einem flotten Dauerfeuer zufrieden geben. Was aber durch's ganze Spiel positiv in Erscheinung trat, waren Grafik und Sound, bei denen keine Mängel feststellbar waren. Somit kann man sagen, daß man selbst für den Preis von 100 Mark ein adäquates Programm bekommt, zumindest für Nintendo-Preis-Verhältnisse.

Die Story kann man vergessen, aber es ist ein gutes Programm!

Ulrich Mühl

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	??


The Ad
GAM
The
A N

…venture Goes On

…E OVER II

…Video-Game

…EW TASK STANDS BEFORE YOU…

IM ANFLUG AUF PHANTIS

Retten Sie ARKOS, den Helden der Rebellion gegen GREMLA, der gefange genommen wurde. Verteidigen Sie sich gegen Ihre übermächtigen Gegner, die Sie mit feurigen Magmabällen und anderen Geschossen angreifen. Anschließend müssen Sie sich den Weg in den Höhlen von PHANTIS, freikämpfen.

DER KAMPF GEHT WEITER

Nachdem Sie Ihr Schiff verlassen haben, fangen Sie sich ein ADREC, auf dessen Rücken Sie, nur mit einem Dolch bewaffnet, Ihren Weg auf dem Planeten fortsetzen. Besorgen Sie sich eine Waffe und setzen Sie gegen die Angriffe der gegnerischen Kämpfer zur Wehr. Nichts kann Sie aufhalten.

IM GEFUÄNGNIS

Während Sie Sümpfe, Berge und Wälder durchqueren, werden Sie laufend mit Ihren Gegnern konfrontiert, und je näher Sie Ihrem Ziel kommen, desto schwieriger wird Ihre Mission. Sie haben jetzt die Kontrolle über einen Helikopter übernommen, mit dessen Hilfe Sie in die Eingeweide des Planeten vorstoßen. Sie fingen das Gefängnis schwer bewacht vor. Werden Sie ARKOS retten Können?.

AMSTRAD

COMMODORE

PC

ATARI ST

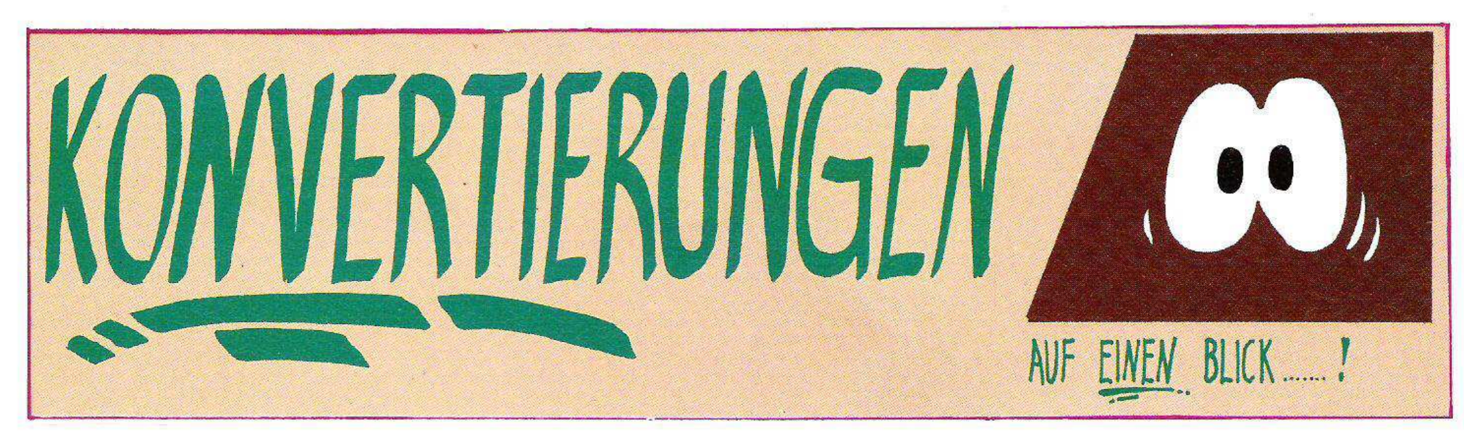
SPECTRUM

* COMMODORE 64 (mit GAME OVER gratis)
* ATARI ST *PC COMPATIBLES

YERTRIEB:	RUSHWARE
MITYERTRIEB:	MICROHÄNDLER
SCHWEIZ:	THALI AG
ÖSTERRICH:	KARASOFT



VEINTINUEVE-UNO S.A.



Hallo, Jungs (und besonders die Mädels)!
It's Konvertierungs-Time! Wer zwischen dem heftigen Kauen von Weihnachtsplätzchen und/oder Einkaufen von Silvesterböllern noch Zeit für ein Häppchen ASM findet, kann sich die nächsten Seiten ja schnipselweise reinziehen. Für Unterhaltung ist jedenfalls gesorgt! Ich für meinen Teil wünsche Euch viel Spaß beim Lesen und hoffe, daß Ihr uns auch im nächsten Jahr treu bleibt. Bis dann!
Michael Suck

Wow, wer hätte gedacht, daß **SYSTEM 3** *bei* **INTERNATIONAL KARATE +** *für den* **Atari ST** *nochmal soviel Zähne zulegen könnte!!??!! Herausgekommen ist bei dieser Konvertierung nämlich eines der besten Sportspiele, die je für diesen Rechner erschienen sind! Besorgt hat('s) uns das Ganze* **Archer McLean**, *der schon die C-64-Fassung programmierte, aber beim ST nochmal sein ganzes Können zeigt. Neben einem hervorragenden, langen Soundtrack und endlich mal fetzigen Karate-FX dürft Ihr Euch ein 32-Farben-Bild erster Güte reinziehen – selbstverständlich mit animiertem Hintergrund! Während sich drei Karatekämpfer auf dem Screen die Fäuste und Handkanten zeigen, spiegelt sich die Sonne im Hintergrund in den Wellen, die sich sanft an den Küsten brechen, während Vögel (wundervoll animiert) vorbeifliegen, sich ein Pac-Man vorbeifrißt oder ein U-Boot das Periskop ausfährt. Wahnsinn! Weitere technische Tricks, die ihresgleichen suchen, sind im Titelbild zu finden, denn da fighten Stroboskop-Schattenkämpfer gegeneinander, während der Titelscreen als Verschiebebild aufgebaut wird. Endlich mal was Neues! Habt Ihr das Game dann nach dem großen Staunen gestartet, geht's gleich weiter mit jeder Menge neuer Extras. So könnt Ihr Euch aussuchen, ob der Kampfrichter ein weißes oder kariertes Hemd an hat, einen Turbo- oder Slow-Motion-Kampfmode einschalten, dem eigenen Kämpfer die Hosen ausziehen (yeahh!!), die Farben der Sonnenspiegelung ändern, und und und. Wer schon* International Karate *auf dem ST mit Begeisterung gespielt hat, der wird mit IK+ das Nonplusultra finden!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 1, 7

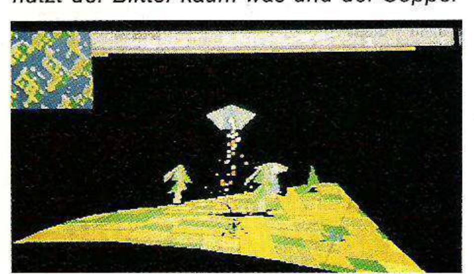


Lang ist's her, daß **TO BE ON TOP** *von* **RAINBOW ARTS** *den 64er-Fans ob der Supersounds die Sprache verschlug! Jetzt erst ist sie nämlich da, die Umsetzung für den* **Atari ST**! *Wer allerdings glaubt, auf dem ST könnten die mehr als 10 Sounds gar nicht mehr so gut klingen, der wird gleich bei Einladen eines besseren belehrt: Fünfstimmige, programierte Melodien mit gesampelten Instrumenten kommen so sauber und mit hammerharten Beats rüber, daß neben den Beinen noch glatt die Ohren mitzucken! Ganz im Ernst: Was Jochen Hippel da an Technik aus dem ST herauskitzelt, schien bisher kaum möglich – mal ganz abgesehen davon, daß alle Melodien wirklich hörenswert sind. Zum Spiel selbst gibt's dann auch nur Positives zu bemerken: Alle Sprites sind witzig und sauber animiert, das Scrolling ist fehlerfrei, und die Spielmotivation ist hoch! Dies liegt wohl hauptsächlich daran, daß es bei TO BE ON TOP um nichts anderes geht, als mit einem selbsterstellten Song die Hitparaden zu stürmen. Wie gesagt, das könnt Ihr dann fünfstimmig und mit einer riesigen Auswahl an Instrumenten machen. TO BE ON TOP ist zweifellos ein Hit auf dem ST!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Rainbow Arts

Endlich bekommt auch der virengeplagteste Rechner, also der **Amiga**, *ein Game mit dem passenden Namen verpaßt:* **VIRUS**. *Wer sich allerdings einmal von diesem faszinierenden Spiel hat infizieren lassen, wird so schnell nicht mehr davon loskommen, denn VIRUS ist nichts anderes als die Umsetzung des Vektorgrafik-Hits Zarch auf dem Archimedes. Mit einem tollen Dreieck-Raumschiff dürft Ihr also nun auf dem dicken Commo über toll gezoomte Vektorgrafiken fliegen. Der Clou bei dieser Fassung: Sie ist langsamer als die ST-Version! Dies ist gar nicht so erstaunlich, denn für schnelle Animationen von ausgefüllten Vektorgrafiken nützt der Blitter kaum was und der Copper*



gar nix, also kommt's nur auf den Prozessor an. Da der 68000er des ST aber um ein Megahertz höher getaktet ist als beim Amiga, ist VIRUS auf letzterem logischerweise auch langsamer. Verbessert wurde aber der Sound, denn nunmehr hört man das Wasser glucksen und kann die Balleraction mit smashigen FX genießen. Was ich aber gar nicht verstehe, ist die ungenaue Maussteuerung. Zwar sind alle VIRUS-Versionen mausabhängig (bis auf'n Specci...), aber bei keiner davon geriet ich so schnell ins Trudeln wie beim Amiga! Echt seltsam...

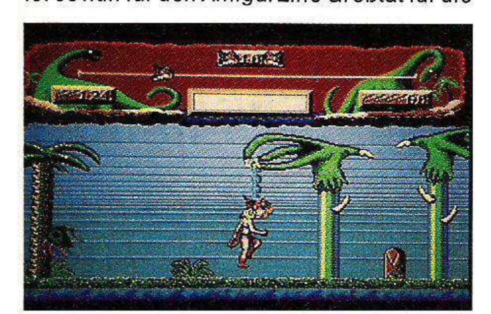
Konvertierungsnote: 0

Muster von: 36

INHALT



Nu is es wieder unterwegs, daß heiße Nummerngirl im Felllook, peitschenschwingend und ständig auf der Suche nach Fuchsköpfen. Im Deutschen heißt das Spiel auf Englisch (ist echt so...) **SHE-FOX**, und erhältlich ist es nun für den Amiga. Eine Großtat für die



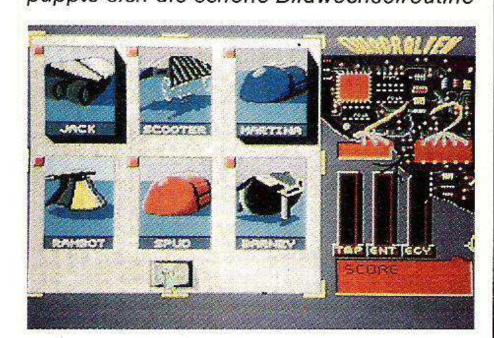
Amiga-Fans ist das aber nicht, denn **MARTECH** hat's mit der Technik immer noch nicht auf die Reihe bekommen und präsentiert dem gestreßten Tester (also mir!) ein voll horzontal ruckelndes, lahmes Actionspiel mt einer miesen, miesen Steuerung. All das gab's übrigens schon mal, nämlich bei der ST-Fassung, nur mit dem Unterschied, daß da wenigstens die Sprite-Animation des Fuchses gut gelungen war. Aber nicht mal damit kann die Amiga-Fassung dienen; im Gegenteil, neben schlechter Animation ist der gesamte Spielablauf noch 'ne Ecke langsamer geworden. Die einzige Verbesserung hat der Sound erfahren, aber das war ja zu erwarten. Ansonsten kann ich Euch nur eins empfehlen: Last die Lady links liegen.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 36



Ruckelscrolling in Perfektion könnt Ihr bei **QUADRALIEN** auf dem **Amiga** bewundern, einem Strategie-Actionspiel, bei dem es gilt, eine Kernschmelze zu verhindern. Nein, nein, **LOGOTRON** hat's dabei natürlich nicht auf Euren Amiga abgesehen, sondern einen Nuclearkomplex, den Ihr mit Eurem kleinen Fahrzeug retten müßt. Zunächst dachte ich gar, daß überhaupt kein Scrolling vorhanden ist, sondern nur die Screens umgeblendet werden, aber bei näherem Hinsehen entpuppte sich die schöne Bildwechselroutine



als ungeeignete Scrollroutine, die sowohl meine Augen als auch den Amiga beleidigen. Was soll's, geruckelt hat das Spiel auch beim ST, und der Amiga bringt auch noch 'ne voll eingedeutschte Fassung (wenn auch mit kleinen Fehlern). Empfehlenswert ist das Game also nach wie vor.

Konvertierungsnote: 0

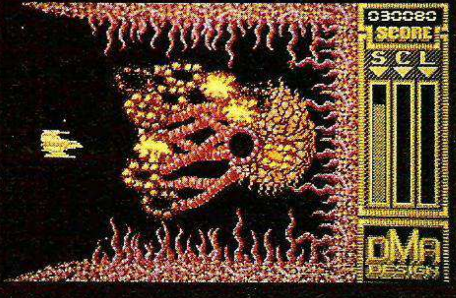
Muster von: 36

Das bislang letzte Produkt aus der Erfolgsserie der Leaderboard-Reihe ist die Umsetzung von **WORLD CLASS LEADERBOARD** auf den **Amiga**. Fans dieser Golfsimulationen reiben sich wahrscheinlich jetzt die Hände, denn wie beim C-64 gibt's jetzt auch hier einen im Programm integrierten Editor, mit dem man entweder bereits vorhandene Parcours ändern oder sogar völlig neue Spielfelder erschaffen kann!! Dies erübrigt evtl. die Anschaffung der vielen Zusatzkurs-Discs, da man nun der Phantasie freien Lauf lassen kann und beliebig viele eigene Parcours erschaffen kann. Im Vergleich zur C-64-Version liegen zwischen beiden Formaten deutliche Unterschiede, die natürlich schon durch die wesentlich besseren Grafikfähigkeiten des Amiga und der besseren Soundausnutzung begründet sind. Digitalisierte Zuschauergeräuschkulissen runden die Szenerie als perfekte Golfsimulation ab. Wer einen Amiga besitzt und ein sehr gutes Golfprogramm sucht, der kommt an WORLD CLASS LEADERBOARD nicht vorbei! (uw)

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 36

Ballerei pur bot uns **MENACE** auf dem Amiga, und zwar derart fetzig, daß mir heute noch mein Triggerfinger wehtut. Aber was müssen meine entzündeten Augen bei der **Atari ST**-Fassung entdecken? Ruckelscrol-



ling! Da ich eigentlich immer davon ausgehe, daß 90% aller Games auf den beiden 16-Bittern identisch sind, war das doch schon eine herbe Enttäuschung. Die Grafiken sind zwar identisch, aber dafür ist das Spielfeld kleiner geworden, denn die Anzeigenleiste ist jetzt rechts hochkant gelegt worden. Okay, auf dem ST hatten die Jungs nur 200 Zeilen statt 256 auf dem PAL-Amiga zur Verfügung, aber hätte man die Anzeigen nicht einfach verkleinern können? Und dann rukkeln auch noch die vorbeiziehenden Grafiken und sogar das eigene Raumschiff (es ist ätzend gelb...)! Zunächst dachte ich, daß vielleicht das Zwei-Wege-Scrolling schuld sein könnte – denkste! Im Hintergrund gibt's nämlich nur ein paar ärmliche Sterne, und die kosten ganz bestimmt nicht viel Rechenleistung. Loben muß man den Hersteller **PSYCLAPSE** aber bei der Spriteanimation, dem Sound und der Spielbarkeit. Die Sprites sind 1:1 vom Amiga übernommen und genauso toll animiert, der Sound gut rübergezogen. Das Spiel selbst ist sogar noch einfacher geworden, da manche Gegner nicht mehr so massiert auftauchen. Spaß macht das Ganze also trotzdem noch, aber um eine Abwertung komm' ich wohl nicht herum.

Konvertierungsnote: -2

Muster von: Psygnosis

Jetzt geht's dem miesen Fernandez auf dem **Atari ST** an den Kragen, aber **mußte** denn der Titel so martialisch **FERNANDEZ MUST DIE** lauten? Verantwortlich für das vertikal scrollende Gemetzel im besten Stile von Ikari Warriors (Ballerenthusiasten werden



sich mit Freuden erinnern...) ist **IMAGE WORKS**, das junge Label von MIRRORSOFT. Mögen Ballerspiele mit wild schießenden Soldaten, Panzern und Geschützen auch „uninspiriert" sein, fest steht jedenfalls, daß gegenüber der „alten" C-64-Fassung die Action und damit der Spielspaß erheblich zugenommen haben. IMAGE WORKS hat gut mit Farben und grafischen Details gearbeitet, das Scrolling ist sehr sauber, der Sound annehmbar, die Spielgeschwindigkeit hoch – alles besser als z.B. Ikari Warriors für den ST! Eine leichte Aufwertung scheint mir da mehr als gerecht zu sein, gelle?

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 7



Gar ballerig wird's ebenfalls auf dem **Amiga**, denn **IMAGE WORKS** ließ es sich nicht nehmen sondern gab kurzerhand diese weitere 16-Bit-Fassung von **FERNANDEZ MUST DIE** heraus, die in punkto Spielbarkeit, Scrolling und Grafik mal wieder versucht, den Atari ST zu imitieren. Und wie nicht anders zu erwarten war, ist der Sound nebst FX ein bißchen besser – dank Paula, dem süßen Amiga-Soundchip. Vermissen mußte ich aber leider eine Titelmelodie, aber da ansonsten alles so gut umgesetzt wurde wie die ST-Konvertierung, gibt's auch hier 'ne Aufwertung.

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 1



Hallo, Ihr 8-Bit-Atarianer, Euch kann ich endlich wieder mal mit einer Umsetzung beglükken! Von den **ZEPPELIN GAMES** gibt's nämlich jetzt eine durch und durch gelungene Umsetzung des Sidewize-Verschnitts **ZYBEX**. Dieses horizontal scrollende Shoot-em-up besticht durch Autofeuer, viel Action und einen Sound, der endlich mal den Vier-Kanal-Soundchip des **Atari XL** ausnutzt. Ehrlich, die zwei Melodien sind wirklich hörenswert! Einziges Manko ist die geringe Auflösung, aber dafür darf sich der Spieler an einwandfreiem Scrolling und gelungener Animation ergötzen. Für 10 Märker solltet Ihr zugreifen!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Computer-Versand Peter Bergler, Mindelheim

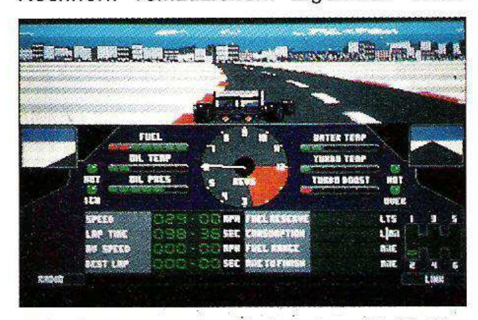
Jahrelang fraß er sich nun schon durch die Labyrinthe, immer gierig auf der Suche nach Pillen, die ihm den nötigen Kick versetzen: Der gute, alte Pac Man. Was dem kleinen Kerl allerdings anno '88 bei **PACMANIA** *zugemutet wird, ist schon ein starkes Stück! Konnte er sich bis jetzt zweidimensional auf die Suche nach dem Kraftfutter machen, geht's jetzt ab in die dritte Dimension und riesigen Bildschirmen. Von der Techik her ist* **GRAND SLAM** *die Umsetzung dieses Games auf den* **C-64** *recht gut gelungen. Benn Daglish sorgt für zwei gute Melodien, die Programmierer für gutes Scrolling in vier Richtungen und der Spieler für die Punktzahlen. Einzig die Animation der vier Pac-Man-Gegner ist ein bissel ruckelig, aber wenn ich mein linkes Hühnerauge zukneife, kommt alles in allem noch eine Konvertierungsnull heraus. PACMANIA macht nämlich Fun!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 18



Da holt sich **MARTECH** *das Williams-Formel 1-Team für ein Rennspiel an Land, und was kommt dabei heraus: Magerer Durchschnitt! Schon Mitte dieses Jahres hatte ich das zweifelhafte Vergnügen, mir den* **NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX** *auf den 8-Bit-Rechnern reinzuziehen. Eigentlich sollte*



man meinen, daß sich bei den 16-Bit-Umsetzungen der Spielspaß verdoppelt – hinterher war ich froh, daß meine Laune nicht auf 4-Bit runtergerutscht war...
Auf dem **Atari ST** *beglückte mich NMGP zwar mit einem recht ordentlichen Scrolling, ließ aber nach wie vor die große Action vermissen. Zawr dachte MARTECH an eine Sechs-Gang-Schaltung und Boxenstops, aber ansonsten bleibt nur die ewig lahme Kurvenfahrerei mit öden Backgrounds. Schon bei den zwei Qualifikationsrunden drohte mir der Joystick aus der Hand zu fallen, aber beim Rennen selbst war's dann aus mit meiner Geduld. Lediglich acht häßliche Autosprites tummeln sich auf der abwechslungslosen Rennstrecke, während ich vor Gähnen fast den Stick aus der Hand fallen lasse. Klasse gemacht ist auch die Steuerung, denn anstatt den Feuerknopf zum Gasgeben und den Stick zum Schalten zu nehmen, dürft Ihr Euch einen Abbrechen, den Stick andauernd nach vorn zu drücken, um die Räder am Rollen zu halten. Seid Ihr tatsächlich mal gut in Fahrt, solltet Ihr zudem schleunigst die Lautstärke runterdrehen, denn außer einem ätzenden Motorenrauschen wird dem ST-Soundchip nichts entlockt. Den Monitor solltet Ihr dann vielleicht gleich mit ausmachen...*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Martech

Wer seinem **Amiga** *kräftig auf den Zahn fühlen will, sollte sich* **DRILLER** *von* **INCENTIVE** *zulegen, denn dann geht's mit 'nem Bohrer ab in 3D! Neben der üblichen Rettung eines Planeten dürfen die Amiga-Fans noch*



das gut gestylte Outfit und die lahme Vektorgrafik-Animation bewundern, an dem wieder mal dieses dubiose **Freescape**-*System schuldig ist. Im Vergleich zu* Elite *oder* Starglider II *schneidet DRILLER deutlich schlechter ab! Leider Gottes wurde auch noch beim Sound geknausert, denn die stimmungsvolle Titelmelodie, die mir auf dem 64er so gut gefiel, fehlt auf dem großen Commodore völlig, nur ein bissel Sound-FX bringen den Soundchip in Bewegung. Nun ja, angesichts der Tatsache, das die Spielmotivation immer noch hoch ist und die Animation auch bei allen anderen Fassungen genauso langsam war, kann ich's mir nicht verkneifen, die Umsetzung als äquivalent zu bezeichnen. Trotzdem, auf dem Amiga ist mehr drin!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 26



Es kommt! Und zwar ganz gewaltig! **DRAGON'S LAIR** *für den* **Amiga**! *Aus heiterem Himmel und ohne jede Vorwarnug gibt's nun, knapp zwei Jahren nach den 8-Bit-Umsetzungen des Spielhallenautomaten, die Amiga-Fassung dieses Action-Spiel mit einem Prinzen, Drachen, Labyrinthen, Fallen und einer schönen Prinzessin, die es zu retten gilt. Die bisherigen Umsetzungen kamen nie ans Original heran, denn das lief über einen Bildplattenspieler in bester Zeichentrickqualität! Ihr werdet's nicht glauben, aber der amerikanische Hersteller der Amiga-Fassung,* **READYSOFT**, *bringt die originalen Grafiken mit der annähernd gleichen, phantastischen Animation rüber!!! Wer erstmal die Supergrafiken und riesigen Sprites in voller Aktion erlebt hat, wird aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Da kämpft Jungsiegfried in stattlicher Größe gegen ein riesiges, fast den halben Bildschirm großes Monster, das genauso super animiert wird, oder er fällt beim Gang über eine Brücke unversehens in ein Loch. Dann wechselt die Perspektive blitzschnell, und der Held baumelt hilflos über dem Burggraben, wobei er sich nur mit den Händen festhält. Echt faszinierend! Die uns vorliegende Version war zwar noch nicht fertig, besaß aber schon ein Megabyte an Grafiken und 500 Kbyte Sound. Die endgültige Fassung wird sich wahrscheinlich über sechs Disketten erstrecken und bei uns ungefähr 150 Märker kosten. Nach all dem, was wir bis jetzt schon gesehen haben, wird sich diese Ausgabe mit Sicherheit lohnen!*

Konvertierungsnote: +3

Muster von: 36

Einen Service ganz besonderer Art bietet **INFOGRAMES** *den* **IBM**-*Besitzern mit* **ACTION SERVICE**. *Als Hilfsheinz irgendeiner supergeheimen Armee dürft Ihr in diesem Game ein hammerhartes Training absolvieren, das Euch zum Topsoldaten ausbilden soll. Neben dem komischen Plot sollte die Unterstützung der verschiedenen Grafikkarten, der schlechte (und damit unnötige) Sound und die grafisch gute Umsetzung auf den IBM erwähnt werden. Das Game spielt sich halt genauso gut wie bei den 16-Bit-Fassungen. Die Sprites sind groß, das Scrolling erträglich, der Spielspaß durch einen Spieß- und Hindernislauf par excellence gar nicht so klein. Da das Ganze wohl auch stark an die Realität angelehnt sein soll, hat INFOGRAMES auf dem Cover noch'n Tip für zu-*



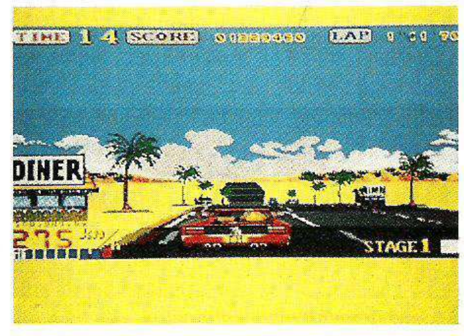
künftige Bundis auf Lager: „ACTION SERVICE – Eines Tages ist es vielleicht mehr als nur ein Spiel...". Ich hoffe nicht!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Bomico



So ganz zu Unrecht heißt jenes mittelmäßige Rennspielchen wohl nicht **OUTRUN**, *aber so ganz zum Weglaufen ist das Spiel auf dem* **Amiga** *auch wieder nicht. Dies liegt trotz erheblichen Ruckel-Scrollings (stärker als bei der ST-Fassung!) hauptsächlich am Sound, bei dem* **U.S. GOLD** *den Amiga-Freaks rechtzeitig zu Weihnachten einen tollen, 40 Sekunden langen orchestralen Sample beschert und zusätzlich noch drei gute, auswählbare Melodien während des Spiel draufleqt. Damit hört's mit den Unterschieden aber schon auf, denn OUT RUN glänzt*



wie eh und jeh mit ganz hübschen Grafiken (1:1 zum ST) und der öden Ruckelei. Mäßiger Spielspaß ist die Folge, so daß all die, die schon sehnsüchtig auf diese Umsetzung gewartet haben, besser weiter warten... – vielleicht auf's nächste Rennspiel?

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 13



SPORTSWORLD '88: MÖGE DER BESTE GEWINNEN!

SPORTS WORLD 88

U.S. GOLD

Eine einzigartige Sammlung von sportlichen Herausforderungen! Treten Sie den Beweis dafür an, daß Sie über ein Höchstmaß an Geschicklichkeit, Ausdauer, Taktik und Durchhaltevermögen verfügen!

LEADERBOARD™

4TH & INCHES™

10TH FRAME™

WATER POLO™

HARDBALL™

SNOOKER & POOL™

Zeigen Sie Fingerspitzengefühl am Billardtisch! Lassen Sie beim Ringen gehörig Dampf ab! Beweisen Sie auf dem Golfplatz, daß Sie ein Gewinner sind!

Hier müssen Sie zeigen, daß Sie ein Meister der Strategie, ein Naturtalent im Ballspiel, sowie der geborene Mannschaftsführer im American Football, in der Baseball-Oberliga und im Wasser-Polo sind! Kämpfen Sie um olympisches Gold in Leichtathletik, Gewichtheben und Bogenschießen!

CHAMPIONSHIP WRESTLING™

GO FOR THE GOLD™

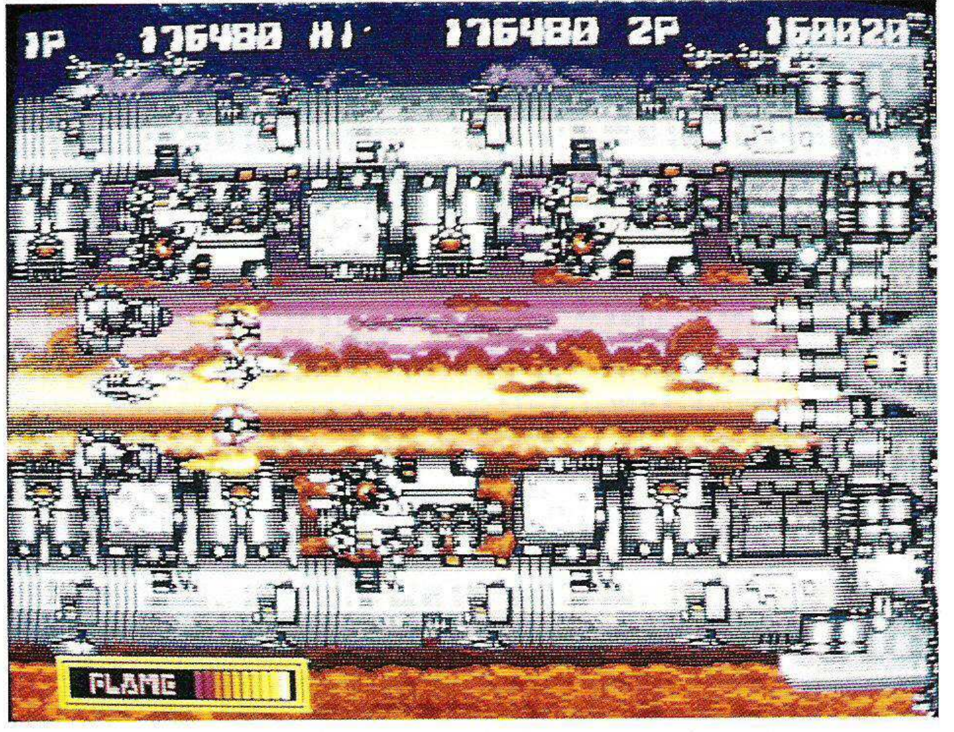
Vertrieb: ***Rushware*** Mitvertrieb: Micro Händler Distribution in Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG



Ein schönes Hallo an alle Spielefreaks, die auf Action total stehen! Dies und nichts anderes bekommt Ihr nämlich auch diesen Monat wieder in den Spielotheken geboten, denn eine Fülle neuer, spannender und technisch perfekter Automaten sind wieder auf dem Markt erschienen. Damit die Auswahl für Euch ein bißchen leichter wird, habe ich mir für Euch die Perlen herausgesucht, die diesmal besonders von der Tokioer Automatenmesse kommen. Daß es dort so richtig rund ging, werdet Ihr beim Lesen noch merken. Ich jedenfalls wünsche Euch viel Spaß dabei!

Michael Suck

Richtig zugeschlagen hat auf diesem riesigen Happening im Herzen Japans **KONAMI**, einer der ganz Großen im Spielautomatengeschäft. So sind denn auch die drei neuen Games dieser Firma wieder dermaßen hitverdächtig, daß ich sie Euch gar nicht vorenthalten kann. Beginnen wir doch einfach mal ganz locker flockig mit dem ersten KONAMI-Hammer, nämlich **THUNDER CROSS**. Dieses Game ist nichts anderes als der legitime Nachfolger der Super-Shoot-em-up's *Nemesis* und *Vulcan Venture* - und das mit tollen, neuen Features! Zunächst will ich aber mal ein paar Worte zur Spielhandlung verlieren, die ja nicht immer außer acht gelassen werden sollte: Zum Planeten Hybris besteht kein Kontakt mehr. Was kann also passiert sein? Um dies herauszufinden, werden zwei Patrouillenraumschiffe losgeschickt. Was sie entdecken müssen, gleicht einem Alptraum...
Na, ist das nicht ein schicker Plot? Was Euch als Spieler in diesem „Alptraum" erwartet, dürfte klar sein: Horizontales Scrolling und Action, Action, Action. Der Planet wurde ja von Außerirdischen in Besitz genommen und bis an die Zähne mit Hilfstruppen und waffenstarrenden Festungen versehen, zwischen denen sich der Spieler unversehens wiederfindet. KONAMI bot ja schon bei den Vorläufern gute Grafiken und einen wahnsinnig guten Spielablauf, aber bei THUNDER CROSS haben sich Programmierer und Grafiker wirklich selbst übertroffen. Die verschwenderische Farbenpracht und das tolle High-Tech-Styling verschaffen dem Game eine Super-Atmosphäre, bei der das Spielen viel Fez macht. Schaut Euch mal den Screen-Shot an!



Klaro, daß sich auch die Features sehen lassen: Neben der schon standardmäßigen Zwei-Player-Option gibt KONAMI dem Spieler noch sage und schreibe zehn Extra-Waffen an die Hand, die man als Symbol jeweils nach dem Abschuß eines ganzen Feindgeschwaders ergattern kann. Das beginnt bei einem simplen Speed-up, geht über bis zu vier Schieß-Drohnen (die berühmten „Options") bis hin zu Nuklearbomben und einem Flammenwerfer. Um es den hartgesottenen Ballerfans nicht ganz so einfach zu machen, wurden noch ein paar Gemeinheiten ausgeheckt, bei dem einem die Haare zu Berge stehen. Da gibt's riesige Raketen, Triebwerksstrahlen und viele weitere fiese Vernichtungs-Instrumente. THUNDER CROSS ist somit zwar ein Shoot-em-up der härteren Machart, aber dermaßen brillant produziert worden, daß man einfach schweißnasse Hände bekommen **muß**!

Ohne Verschnaufpause geht's vom Weltraum auf die Piste, in ein High-Speed-Ver-

gnügen, bei dem sich nur eine Frage stellt: Können Hände schneller reagieren als Augen sehen? Wie dem auch sei, **KONAMI**'s **HOT CHASE** ist jedenfalls ein rasantes Autospielchen mit dem gewissen Extra. Zum Rumeiern auf einer Rennstrecke bleibt aber auch keine Zeit, denn schließlich hat eine gut organisierte Verbrecherbande ein supergeheimes Flugzeug geklaut. So steigt Ihr sogleich in Euer gut gerüstetes Mega-Superauto und macht Euch auf den Weg zur Zentrale der Bande. Daß dabei keine Sonntagsfahrt rauskommt, ist klar, daß aber die Windschutzscheibe Eures Flitzers gut durchlöchert werden kann, ist neu! Immerhin seid Ihr bei der wüsten Hetzjagd durch Wälder und Dünen, entlang der Küste, durch die Wüste, Höhlen und schließlich schneebedeckte Berge nicht nur auf fahrerisches Können, sondern auch auf Eure Waffensysteme angewiesen, mit denen Ihr schon mal einen Hubschrauber vom Himmel holen könnt. Zwar erinnert das Spielprinzip ganz schön an *Roadblasters*, aber KONAMI hat es wieder hervorragend verstanden, durch einige Zusatzfeatures und



gewohnt technische und grafische Glanzleistungen jeden Spieler am Bildschirm zu fesseln. Wer die Rennspiele *WEC Le Mans* und andere kennt, dürfte schon von der rasanten Zoom- und Scrollroutine begeistert worden sein, die auch bei HOT CHASE Anwendung gefunden hat.

Sollte es für den Spieler trotz hoher Geschwindigkeit mal brenzlig werden, so kann er auch aus dem Auto aussteigen, denn dieses Superding darf natürlich nicht in feindliche Hände fallen und hat einen eingebauten Selbstzerstörungsmechanismus. Nur: Ihr solltet halt schnell genug aus der Kiste rauskommen, denn sonst...



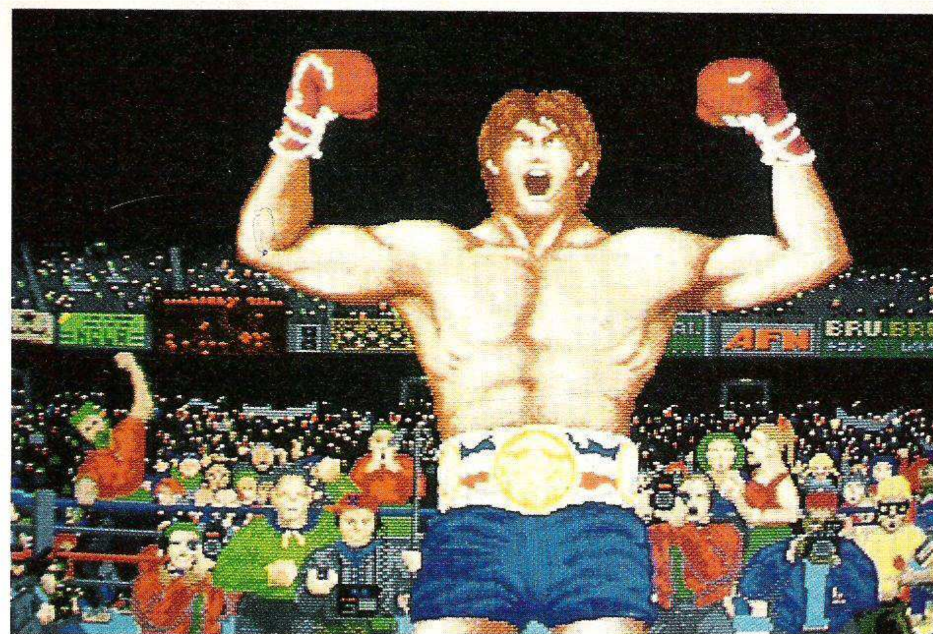
HOT CHASE ist meiner Meinung nach ein fetziges, nervenaufreibendes Actionspiel, das aus vielen, bekannt nervenaufreibenden Features besteht und stundenlang Unterhaltung bieten kann. Wer den „etwas anderen" Fahrsimulator sucht (HOT CHASE gibt's auch als Komplettgerät mit Auto-Styling), wird bei HOT CHASE Unterhaltung in seiner spannendsten Form finden – es sei denn, Ihr steht mehr auf „Heiteres Beruferaten" oder so'n Zeug. Mir hat's auf alle Fälle riesigen Spaß gemacht!

So, schreiten wir nun zur letzten **KONAMI**-Neuveröffentlichung dieses Monats, die uns weder in den Weltraum noch auf die Straße entführt. Starkes Grübeln ist angesagt, denn was bietet sich dann eigentlich noch an? Der Ring natürlich! Nein, nicht der Hockenheim-Ring, auch nicht die olympischen Ringe oder die um die Augen; der Boxring ist gemeint! **THE FINAL ROUND** ist dann auch der treffende Name für ein Sportspektakel mit schlagkräftigen Helden, denn bei diesem Game müßt Ihr bis zuletzt auf den Beinen bleiben, um der Champion zu werden. Der Weg dahin ist aber mit immensen Schwierigkeiten verbunden, denn bis zum Titelkampf sind acht Gegner zu bezwingen!

Wer ins Spiel einsteigen will, kann dies entweder gegen einen Mitspieler oder den Computer tun. Sind jeweils zwei Kämpfe erfolgreich überstanden, darf ein Trainingslager aufgesucht werden, um bestimmte Schlagtechniken zu verbessern. KONAMI hat sich gerade bei diesen Techniken, die ja wesentlich für ein Boxspiel sind, viel Mühe

gegeben und eine Fülle verschiedener Schlagmöglichkeiten auf der Platine untergebracht. Mit dem Joystick und drei Feuerknöpfen könnt Ihr mit beiden Fäusten Haken, gerade Schläge oder Aufwärtshaken ausführen oder den eigenen Mann gegen feindliche Schläge decken. Als Zusatzfeatures bietet THE FINAL ROUND dann noch sieben Superschläge, die nur dann effektiv eingesetzt werden können, wenn beide Boxer richtig zueinander stehen. Da gibt es so seltsame Sachen wie den „Korkenzieher", der den Gegner schwindlig macht, den „Blauen Wirbelsturm", der blaue Blitz beim Gegner erzeugt oder als Hammer den „Mach Punch", der den anderen Schläger glatt aus dem Ring bläst. Das ist doch, im wahrsten Sinne des Wortes, eine Wucht!

KONAMI hat viel an grafischen Details investiert, um dem Spieler höchstmögliches Realitätsgefühl und vor allem Spaß zu vermitteln. Die Sprites sind echt riesig und bewegen sich flink und schnell auf dem Bildschirm. Abgerundet wird das Ganze von smashigen Soundeffekten, die selbstredend gut zu einer Keilerei passen. Wer also auf der Suche nach einem Sportspiel ist, bei dem's so richtig abgeht, der liegt bei THE FINAL ROUND richtig – aber besser nie länger als zehn Sekunden.





So, Leute, so traurig es auch ist, das war's mal wieder für heute. Ich hoffe, Ihr könnt meine Anregungen für die Automatenszene mit in die Spielotheken nehmen (übrigens: Spielotheken dürfen sich nur die Filialen der Firmengruppe **GAUSELMANN** nennen!), denn vor allem dort werdet Ihr die ganzen neuen Hits entdecken können. Bedanken möchte ich mich an dieser Stelle noch bei **Klaus Blaschek** aus Trossingen, dem es gelungen ist, den japanischen Originalschriftzug aus der letzten Ausgabe von LEGEND OF MAKAI zu übersetzen. Demnach lautet die Übersetzung schlicht „Hexensage", kommt also dem englischen Titel sehr nahe, denn „Makai" ist quasi eingeenglischt und bedeutet nichts anderes als Hexe.

Also, viel Spaß beim Feiern und Spielen! Wir sehen uns im nächsten Jahr wieder!

Am Freitag gibt's Fisch!



Programm: Fish, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Rainbird, **Muster von:** 18.

Das Leben eines Goldfisches gehört sicherlich zu den angenehmsten auf dieser Erde. Außer, man ist ein intergalaktischer Spion auf Urlaub. Ich meine, dann ist das Leben als Goldfisch zwar auch sehr angenehm, man ist sich aber nie so sicher, wie lange das dauert. Im vorliegenden Fall bleibt der **FISH** nicht lange Fisch. Das Hauptquartier kann eben nicht lange auf einen Spitzenspion verzichten. Das war nämlich so...

Die Seven Deadly Fins (sieben tödliche Flossen) sind die gefährlichste Gruppe interdimensionaler Anarchisten in der ganzen Welt. Und Sie sind der Spitzenspion, der die sieben Fins das letzte Mal erwischt hat und deshalb jetzt seinen wohlverdienten Urlaub in der Gestalt eines Goldfisches in einem Goldfischglas verbringt. Unglücklicherweise sind die sieben Fins den Hinterzimmerjungs im Hauptquartier wieder entwischt. Die haben sich einfach weggewarpt. Warpen tut weh und heißt im Klartext in den Körper eines anderen Lebewesens womöglich in einer anderen Dimension zu schlüpfen. Jetzt sind Sie dran mit warpen, weil Sie natürlich wieder Feuerwehr spielen müssen. Gerade

»Lassen Sie sich auf dieses skurrile Adventure ein!«

eben schwammen Sie noch kopfüber (oder -unter?) im Goldfischglas, als ein Schlößchen ins Glas geworfen wird. Darin befinden sich drei Warps, die Sie in die drei Teile des Adventures katapultieren werden. – Können Sie eigentlich Kaffee kochen?

Warum ich das frage? Nun, Ihr größtes Problem ist es zunächst mal, daß Sie Kaffee kochen sollen. Weil Sie nämlich in den Körper eines Laufburschen bei einer Musikagentur hineingewarpt worden sind. Oder in den eines Roadies. Je nachdem. Auf jeden Fall landen Sie immer im Körper eines Menschen. Und das bedeutet für gewöhnlich Ärger.

Also, nehmen wir mal das Kaffeeproblem in Angriff. Eigentlich ist es ja gar nicht ihr Job, Kaffe zu kochen, sondern Sie sollen die sieben tödlichen Flossen enttarnen, die sabotagemäßig schon wieder sehr aktiv geworden sind. Irgendso ein „focus wheel" haben die nämlich mitgehen lassen und stellen damit allerlei Unfug an. Also, lassen Sie einfach andere Leute den Kaffee kochen. Auch in dem Tonstudio, in das Sie hineingewarpt sind, gibt es gute Seelen, die das willig tun. Beschäftigen wir uns lieber mit wichtigeren Dingen, des Lebens, des Universums und dem ganzen Rest...

Daß Sie alles untersuchen sollten, ist ja klar. Abfalleimer zum Beispiel. Und: Licht machen ist auch ganz wichtig. Wenn Sie die Tonbänder dann gefunden haben, geht's an den Kassettenrecorder. Kassettenrecorder fallen bekanntlich unter die Gattung Maschinen, und Maschinen bedeuten gewöhnlich mindestens genausoviel Ärger, wie in einen menschlichen Körper hineinzuwarpen. Also, erwarten Sie nicht, daß der Kassettenrecorder auf Anhieb funktioniert. Aber sicherlich haben Sie sich schon überall umgesehen, wenn nicht da schon wieder der Produzent nach frischem Kaffee brüllen würde. Sehr störend!

Erfüllen Sie seinen Wunsch – oder besser: Lassen Sie erfüllen. Sonst gehen Sie nämlich das Risiko ein, gefeuert zu werden. Ein bedauerliches Mißgeschick, das Sie sofort ins Goldfischglas zurücktransportieren würde.

Aber, weiter im Text: Da ist ein Kassettenrecorder, der nichts Vernünftiges von sich gibt. Kann er ja auch nicht, wenn keine Kassette drin liegt. Sie sagen, es liegt schon eine drin? Jaaa – aber nicht die richtige! Reinigungskassette rein und ...pump up the volume! Nein, natürlich nicht mit diesen Worten. Aber so'n bißchen Lautstärke sollte man schon einstellen, natürlich auch nicht so viel, daß die ganze Bude zusammenkracht. Und da kommt auch schon der Produzent um die Ecke gewieselt und – will Kaffee. Aber außerdem hat er noch eine Zahlenkombination für Sie auf Lager. Sie wissen nicht so richtig, was Sie mit 7.3.6. anfangen sollen? Dann gucken Sie doch mal in den Hints nach. Nee, nee, das war jetzt nicht ernst gemeint. Lassen Sie's lieber, denn die drei Hints, die's zu diesem Problem gibt, sagen auch nur, daß diese Zahlen enorm wichtig und ein „Schlüssel" sind. Wahnsinn! Wer hätte das gedacht?!

Also, das mit den Hints ist sowieso so eine Sache. Ist ja schon mal ganz gut, daß es welche gibt! Wer aber 'n Tip haben will, dem wird wirklich nicht's geschenkt. Ellenlange Codes warten auf den, der sich z.B. mit der Frage herumplagt: „Wie koche ich einen Kaffee?". Hat man dann glücklich alles richtig eingegeben, erhält man den wahnwitzigen Hinweis: „Kaffee?". Nur so zum Beispiel.

Allerdings verstecken sich hinter den längsten Codes meist auch die hilfreichsten Hilfen. Will heißen: Hier wird man vermutlich ab und zu mal auf eine Idee gebracht, die man selbst noch nicht hatte.

Was in den anderen zwei Episoden dieses **RAINBIRD/Magnetic Scrolls**-Adventures passiert, verrate ich hier nicht. Einen kleinen Vorgeschmack hat die Kaffee-Story ja schon gebracht. Die deutsche Anleitung ist ausgesprochen witzig und lesenswert. Die Grafiken sind super. Wie sollten sie auch sonst sein?

Das Vokabular der RAINBIRD/Magnetic Scrolls-Adventures ist ebenfalls immer in Ordnung. Das das Ganze jedoch in Englisch ist, sollte man schon über mindestens durchschnittlichen Englischkenntnisse verfügen. Auszusetzen gibt es an diesem Adventure eigentlich gar nichts. Allenfalls ein paar mehr Grafiken hätten's sein dürfen. Und: Auch RAINBIRD verwendet Sicherheitsabfragen aus der englischen (!) Anleitung, die ebenfalls der Packung beiliegt. Story und Atmosphäre schlagen aber das Gros der Adventures, die zur Zeit auf dem Markt sind. Einen FISH sollte jeder Adventure-Spieler zu Hause haben. Sie können sicher sein, daß in diesem Adventure immer ein Fettnäpfchen bereitsteht, in das Sie unweigerlich reintreten werden.

Martina Strack

Grafik	**11**
Story	**11**
Vokabular	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**8**

Programm: Mission Malta, **System:** C-64 Disk, **Preis:** 12 DM, **Hersteller/Muster von:** Stephan de la Motte, Horwitzerstr. 10, 8000 München 83.

Mission im Mittelmeer

Fans von deutschen Adventures werden sich über **MISSION MALTA** freuen, das von **STEPHAN DE LA MOTTE** mit Hilfe des Adventure-Creatures *Quill* hergestellt wurde. Der Autor, der das Programm auch selbst vertreibt, hat besonderen Wert auf „logische" Lösungen der Puzzles gelegt. Dies ist ihm auch wirklich gut gelungen. Ebenfalls ein Lob verdient das Vokabular des Adventures, das den Quill-mäßigen Einschränkungen unterliegt. Nur Zwei-Wort-Befehle werden erkannt. Allerdings versteht das Programm ca. 400 Wörter, die vom Autor auch sehr gut ausgewählt wurden. Im Gegensatz zu anderen „Mission"-Adventures (ich denke da besonders an *Mission Hawai*) sitzt man nicht stundenlang vorm Computer, nur um das „richtige" Wort herauszufinden. Alle Vokabeln sind sehr „naheliegend" und fallen dem Benutzer meist ganz spontan ein.

In dem Adventure übernehmen Sie den Part eines als Privatdetektiv getarnten Agenten, der mysteriöse Vorfälle im Mittelmeer, genauer gesagt: vor Malta, aufklären muß. Da verschwindet ein Forscher, der in einer versunkenen Stadt etwas entdeckte, was da nicht hingehört; da wird ein Nessie-Ungeheuer vor Malta entdeckt.

Zu Beginn des Adventures befindet man sich an Bord eines Motorbootes. Von einem sich selbst zerstörenden Tonband erfährt man Auftrag und Funkfrequenz für die „Erfolgsmeldung" ins Hauptquartier. Wenn man das Boot durchstöbert, findet man eine komplette Taucherausrüstung, die man „tauchklar" machen sollte. Außerdem sollte man vor Anker gehen, damit das Boot bei Tauchversuchen nicht abtreibt. Ist alles fix und fertig, der Lufttank aufgefüllt, die Flossen an den Füßen usw, dann nichts wie hinein ins kühle Naß! Die Begegnung mit einem Hai ist dann das erste „Problem", das man möglichst „unblutig" erledigen sollte.

Alles in allem gesehen ist MISSION MALTA ein gut gemachtes Quill-Adventure, das ob seiner logischen Lösungsmöglichkeiten besonders dem Adventure-Anfänger zusagen wird. Der günstige Preis spricht für sich. Außerdem kann eine Lösung beim Autor angefordert werden, wenn man dann wirklich mal nicht mehr weiter weiß. Ab und an gibt's auch Sounds in diesem Adventure, wenn man auch auf bunte Bilder verzichten muß. Daß man den Spielstand abspeichern kann und auch eine Score-Ausgabe bekommt, rundet das Ganze ab.

Fazit: Empfehlenswert, besonders für Adventure-Anfänger.

Martina Strack

Grafik	**fehlt**
Story	**6**
Vokabular	**7**
Atmosphäre	**7**
Preis/Leistung	**9**

```
einen Brief
eine Zeitung
links und rechts Tueren

>NIMM BRIEF
In Ordnung.

>LIES BRIEF

Sehr geehrter Detektiv,

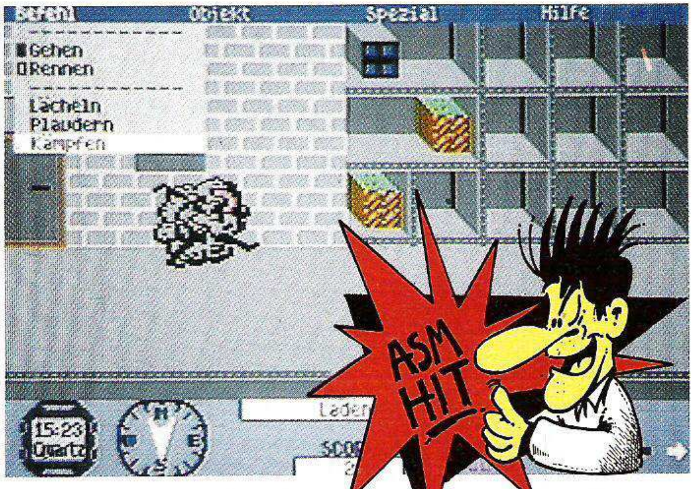
mein Mann ist Archaeologe und tauchte
bei Malta. Er fand eine antike Stadt.
Aus Furcht vor Schatzsuchern verbarg er
die genaue Lage, auch vor mir. Er sagte,
er haette etwas gefunden, was nicht in
die Stadt gehoert.
Seitdem ist er verschwunden.

Hochachtungsvoll
Mrs. Nathalie Conors

>
```

Fußball-Krimi mit Niveau!

Programm: Roy of the Rovers, **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum, Amstrad, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass.) & etwa 47 Mark (Disc.), **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 18.

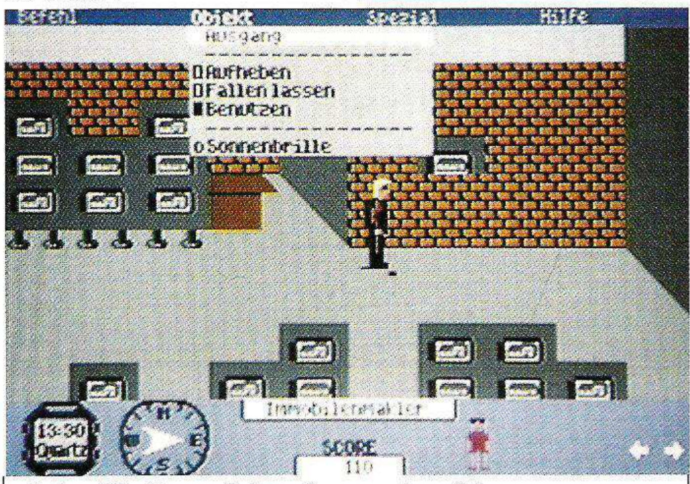


Ein Fußball-Adventure. Das hatten wir auch noch nicht. „Wenn manche Waschmittel den Weichspüler gleich mit im Pulver haben", so dachte sich **GREMLIN GRAPHICS**, dann kann man auch ein Adventure mit einem Fußballspiel koppeln. Gesagt, getan – heraus kam ein interessantes Game, bei dem mir besonders der erste Teil (Adventure in Deutsch!!!) gefallen hat. Doch: Eins nach 'em andern, erst mal sagen, wovon ich überhaupt rede: Es handelt sich um **ROY OF THE ROVERS** (einem hierzulande unbekannten Comic-Helden), der ein schwieriges Abenteuer überstehen muß, um mit seinen Mannen ein lebenswichtiges Benefiz-Spiel zu absolvieren. Das berühmte Stadion in „Melchester" soll von einem Finanz-Magnaten in Bauland umgewandelt werden. Der skrupellose Spekulant versucht deshalb, das Benefiz-Spiel der „Rovers" zu verhindern. Geschähe dies, wäre der Verein pleite, könne das Stadion nicht mehr halten. Und hier beginnt nun unsere Story:

Spieler-Trainer Roy Race hat alle Vorbereitungen für das Spiel der Spiele gegen die „All Stars" getroffen, als die Meldung eintrifft, daß seine vier Mannschaftskollegen (ein Five-a-Side-Fußball-Game!!!) gekidnappt wurden. um 9 Uhr früh macht er sich auf den Weg, seine Cracks adventuremäßig zu finden und um Punkt 17 Uhr das nötige Geld zu hinterlegen, damit am folgenden Tag das Match stattfinden kann. Ansonsten werden Planier-Raupen das Stadion zusammenwalzen „Also, los, Roy!" Wir gehen mit Dir auf die Suche nach den Kumpels. „Drei Dinge braucht der Spieler", logisch aufgebaute Adventure-Menüs, eine Straßenkarte von Melchester und schnelles, taktisch richtiges Vorgehen. Die ersten beiden Punkte sind von GREMLIN vorgegeben (die Karte ist nötig, um zu wissen, wo man sich befindet; die Auswahlmenüs in Deutsch verschaffen Übersicht und sind hervorragend zu benutzen!), der „Rest" ergibt sich fast von selbst, wenn man sich ersteinmal am Adventure festgebissen hat!

So legen wir also ·la *AndyCapp/Ghettoblaster* los, beginnend mit der Anfangs-Sequenz in der „Station Road" direkt vor dem Rovers-Stadion. Das Screen enthält neben dem Titel-Helden und Passanten (die nicht angesprochen oder bekämpft werden können) verschiedene Gebäude, die es zu betreten gilt. Desweiteren erkennen wir im Display folgende Punkte: Weiße Richtungspfeile (geben an, wohin man sich bewegen kann), einen Kompass (zusammen mit der Straßenkarte unverzichtbar), die Anzeige für die Punktzahl (richtet sich nach Adventure-Erfolgen), den Straßen-Namen und eine „Quarz"-Armbanduhr, die „etwas schneller" läuft als in reality (kein Echtzeit-Abenteuer!). Die obere Leiste ist untergliedert in: „Befehl" (mit F1 anzuwählen und per Feuer wieder zu verlassen. Wahlmöglichkeiten: Gehen, rennen, lächeln, plaudern, kämpfen und Ausgang), „Objekt" (per Feuer anzuwählen und abzuschließen. Wahlmöglichkeiten: Aufnehmen, fallen lassen, benutzen und Ausgang. Direkt unter diesen Befehlen erkennt man die verschiedenen Objekte, die getragen oder benutzt werden können – bis zu drei auf einmal), „Spezial" (mit F5 anzuwählen; mit Feuer verlassen. Wahlmöglichkeiten: „Ausgang", „Mutti besuchen", „Nachhause gehen", „warten", „Zähne putzen") und „Hilfe" (mit F7 zu aktivieren. Wahl: „Hilfe annehmen" – was immer mindestens 50 Punkte kostet).

Um 9 Uhr starten wir also mit Roy. Er hat 10 Stunden Zeit (geht ziemlich schnell!), um seine Jungs zu finden. So befragt er zunächst jede Person, die er verweilend auf der Straße oder in einem Gebäude-Komplex findet. Er erhält leider nur recht vage Auskünfte; bisweilen aber steckt ihm jemand „Ich habe heute morgen was Lustiges in der John Street gesehen", „Da hinten hat jemand geschrien" oder „Kontrolliere mal die Imbiß-Stube".



Fotos (2): Roy auf dem Commodore 64

So nach und nach lichtet sich das Geheimnis um die Entführung. In der Kneipe „King's Head" findet sich ein Informant, der einen geheimnisvollen Sicherheitsausweis feilbietet, falls man ihm innerhalb der nächsten 20 Minuten im kurz entfernt gelegenen Pub „Farmer's Arms" Geld übergibt. Doch: Nun kommt die erste Schwierigkeit – die Geldbeschaffung. Nach langem Hin und Her hatten Bernd und ich die einzig rettende Idee. Und das geht so: Man geht zuerst sofort nach Hause („Spezial"-Menü), nimmt die Brieftasche, wählt im „Befehls"-Modus „rennen" aus und geht auf dem schnellsten Wege (eine Haupt- und zwei kurze Querstraßen) zum „Farmer's Arms", um dort die Brieftasche abzulegen. Anmerkung: Das Hauptproblem bei der „Geldgeschichte" ist, daß sich (falls man die Brieftasche bei sich trägt) zwei Straßenräuber auf die Socken machen. Urplötzlich erscheinen diese im Bild (man kann sie nicht bekämpfen!), und man muß wohl oder übel die Brieftasche „fallen lassen". Zurück zur Transaktion: Nach dem Pub-Besuch „geht" („Befehls-Menü"; man kann nicht unbgrenzt lange rennen!!) man schnurstracks zum King's Head, um dort den besagten Informanten zu treffen. Dieser bestellt Sie in 25 Minuten zum Farmer's Arms. Sodann wählen Sie wieder „rennen" aus und begeben sich zu der Kneipe, wo Ihre Brieftasche noch rumliegt, die Sie dann aufheben und dem Typen übergeben. Nur so geht's.

»ROY OF THE ROVERS – THE ADVENTURE ist ein ausgezeichnetes Programm in deutscher Sprache, das seine Freunde finden und seinen Weg machen wird!«

Damit ich nicht die ganze Geschichte hier breittrete, noch ein paar kleine Tips und Infos: Punkte gibt es für besondere Verdienste (Betreten eines Gebäudes; Aufnahme von wichtigen Gegenständen; Befreiung der Geiseln etc.). Man sollte bestimmte Punkte ablaufen, um folgende Gegenstände aufzu-

nehmen und diese zu benutzen: Rostiger Schlüssel für zugesperrte Tür (auf dem Baugelände); den Schutzhelm, um überhaupt auf das Baugelände zu kommen (diesen findet man im Makler-Büro); Brieftasche, Adreßbuch und Taschenlampe bekommt man zuhause; bei Mutti gibt's die Batterien (Mutti versorgt auch die befreiten Spieler mit 'ner heißen Schale Tee) oder eine Polizei-Triller-Pfeife (findet man vor dem Kommissariat), die vielleicht (?!?) bei Benutzung die Straßenräuber vertreiben könnte. Doch: Schluß jetzt! Mehr wird nicht verraten. Ich erwähne auch nicht mehr, daß man nur bewaffnete Personen erfolgreich bekämpfen kann oder daß ein Besuch bei der Polizei-Station zu Zeitabzug führt ....

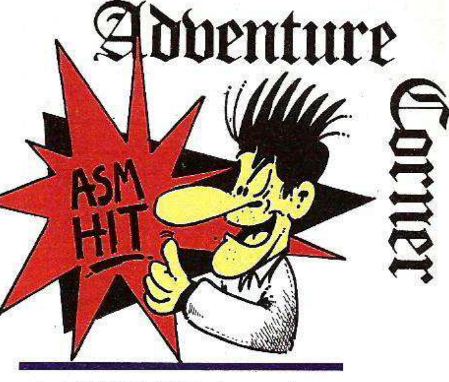
O.k, egal, ob Sie es nun geschafft haben, die Jungs zu befreien oder nicht, Sie müssen nun den zweiten Teil – das Fußballspiel – nachladen. Zum Spiel selbst ist eigentlich nicht viel zu sagen: Im Vergleich zu anderen dieser bekannten Art stehen sich zwei Teams · fünf Leuten gegenüber. Die Spielfläche ist „eingerahmt", so daß ein Spiel mit der Bande möglich ist. Die ballführenden Figuren sind farblich vom Rest abgehoben; per Feuerknopf kann man den dem Ball am nächsten stehenden Kicker anwählen. Spielzeit: Zweimal 6 Minuten (reine Spielzeit). Animation gut; Steuerung o.k.; Torwart läßt sich auch gut manövrieren.

Ich fasse zusammen: ROY OF THE ROVERS ist ein Spiel, das aus zwei vollkommen unterschiedlichen Elementen besteht, wobei der Adventure-Teil äußerst interessant ist. Vielleicht ist es ein bißchen zu schwierig, die Leute innerhalb der relativ kurzen Zeit aus den Klauen des huttragenden mit Trenchcoat bekleideten Ganoven zu befreien. Wer allerdings die Hinweise befolgt und ein wenig Geduld mitbringt, wird sich an ROY OF THE ROVERS – THE ADVENTURE erfreuen! Der Sound ist gut, die Menüsteuerung ausgezeichnet, und die Grafik kann sich durchaus sehen lassen.

Ein interessantes Adventure in Deutsch, das seine Freunde finden und seinen Weg machen wird!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Story	**9**
Vokabular	**Menüs**
Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**10**



In the Court of the Crimson King

Programm: Lancelot, **System:** Atari ST (Farbe & Monochrom), Spectrum Plus 3, Amstrad, XL, C-64, MSX, Amiga, Apple II, Macintosh, Joyce, **Preis:** ca. 45 Mark (8bit) & etwa 60 Mark (16bit), **Hersteller:** Mandarin Software/Level 9, Macclesfield, England, **Muster von:** Mandarin Software.

Wer den „Nebel von Avalon" gelesen hat, hat eine gute, wer Thomas Malory's „Le Morte d'Arthur" kennt, besitzt die beste Voraussetzung, das wirklich besonders gute, inhaltsschwere und atmosphärisch dichte **LANCELOT** von **MANDARIN/ LEVEL 9** zu lösen. Aber auch Freunde des Streifens „Excalibur" können sich noch berechtigte Hoffnungen machen, das vorliegende Grafik-Adventure (auch in Monochrom herrliche Bilder!) inhaltlich zu verstehen. Alle anderen sind herzlich eingeladen, sich in die mittelalterliche Glitter-Welt, an den Hof König Artus' zu begeben, um „in the Court of the Crimson King" (Camelot) sich den Rittern der Tafelrunde anzuschließen.
Zum Lieferumfang des Adventures gehört neben dem Datenträger eine Übersichtskarte des „Spielfeldes" (Teile des alten Cornwall und dem verschwundenen Avalon) und ein sehr ausführliches (englisches) Handbuch, das nicht nur über die Geschichte des LANCELOT aufklärt, sondern auch wichtige Hinweise zur Vorgehensweise liefert. Diese Hinweise beziehen sich auf die Eingabe bestimmter Befehle und versteckte Tips zur Bewältigung des **dreiteiligen Adventures.** Ein paar der Tips folgen später, zunächst einmal einiges zur Grundausstattung:
Neben einer Reihe von Textinformationen (meiner Meinung nach zu viel; ermüdend) ist es möglich und nötig, bei manchen Situationen wie folgt vorzugehen: LOOK zeigt Ihnen immer den status quo, also die augenblickliche Lage und Position Sir Lancelot's an. Mit EXAMINE können Sie nicht nur Objekte genauer untersuchen, auch Personen werden „steckbrieflich" beschrieben. GO kann nur mit einer Richtung oder einem Ort verwendet werden, wobei beispielsweise „GO TO MERLIN" den direkten Weg, falls zum augenblicklichen Zeitpunkt machbar, dorthin ermöglicht. Die Anrede oder Kommunikation mit anderen Personen sollte immer mit „NAME, HELLO" erfolgen – also z.B. „ELAINE, HELLO". Andere Formen der Kommunikation werden immer hinter den Namen, mit Komma abgetrennt vollzogen („MERLIN, YES"; „LAVAINE, WAIT THEN PUSH THE GATE" etc.). Die verschiedenen Himmelsrichtungen bestimmt man mit dem ganzen Wort (EAST; WEST; NORTHWEST; UP oder ACROSS). Das momentane Inventar wird mit INVENTORY, der augenblickliche Punktestand mit SCORE abgefragt. Saven kann man zu jeder Zeit (RAM SAVE). Sehr schön auch die UNDO-Funktion. Hiermit ist man in der Lage, einen „Zug" zurückzunehmen. Das kann bisweilen ganz praktisch sein, z.B. wenn man einen Kampf verloren hat, stirbt und vorher nicht geSAVEd hat...
Wie man hier vielleicht schon erkennen kann, ist der Parser so aufgebaut, daß detaillierte Eingaben getätigt werden können. Das bringt viel Spaß (da eine Antwort immer auf dem Fuße folgt), kann aber auch gewisse Nachteile mitsichbringen: Begegnet man nämlich dem Schwarzen Ritter und versucht, diesen zu attackieren, ist es ratsam CHALLENGE KNIGHT statt KILL oder ATTACK KNIGHT einzugeben. Wobei wir schon mittendrin wären – im ersten Teil des LANCELOT:
Am Anfang, wenn Lancelot sich in Richtung Osten begeben hat, trifft er auf einen Ritter. Dieser muß eben nur geCHALLENGEd werden, da es sich um König Artus in persona handelt. Der Kampf verläuft somit (dem Script entsprechend) „fair" ab und endet mit dem Aufgeben des Königs. Dies ist sehr wichtig, denn Lancelot **muß** von Artus geadelt werden (geschieht nach dem Fight!), damit man überhaupt die Chance erhält, in die Runde der Tafel-Ritter aufgenommen zu werden und somit das Adventure weiterverfolgen kann.
Weitere Tips zum ersten Teil: Merlin aufsuchen (GO TO MERLIN), mit ihm sprechen (zuerst MERLIN, HELLO), seine

»LANCELOT ist eines der perfektesten Grafik-Adventure der Klassischen Art«

Bücher lesen, sich auf den Weg zur Tafel machen (FIND TABLE), nach Norden gehen und fünfmal warten. Danach geht's dann nach Logris, wo man eine „damosel" trifft, über die es möglich ist, nach Lyonesse zu kommen... Nein, mehr kann und darf ich hier nicht verraten. Sie müssen sich schon selbst an die Sache machen, die ersten beiden Teile erfolgreich absolvieren, um sich dann auf die Suche nach dem Heiligen Gral zu begeben.
LANCELOT ist ein Grafik-Adventure der „alten Garde"; die Texteingabe steht im Mittelpunkt. Obwohl die Anmerkungen und Antworten des Programms meist viel zu lang und ausführlich sind, kommt vielleicht gerade deswegen ein romanhaftes Feature in dieses Abenteuer, das eine sehr dichte Atmosphäre besitzt.
LANCELOT von MANDARIN/ LEVEL 9 reiht sich somit in die Reihe der ausgezeichnet in Szene gesetzten Adventures der „Klassischen Art" ein. Es handelt sich um ein Spiel, von dem man noch in einigen Jahren sprechen wird. Dem Hobby-Adventurer wärmstens, dem Anfänger allerdings nur bedingt zu empfehlen!

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Story	**11**
Vokabular	**11**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

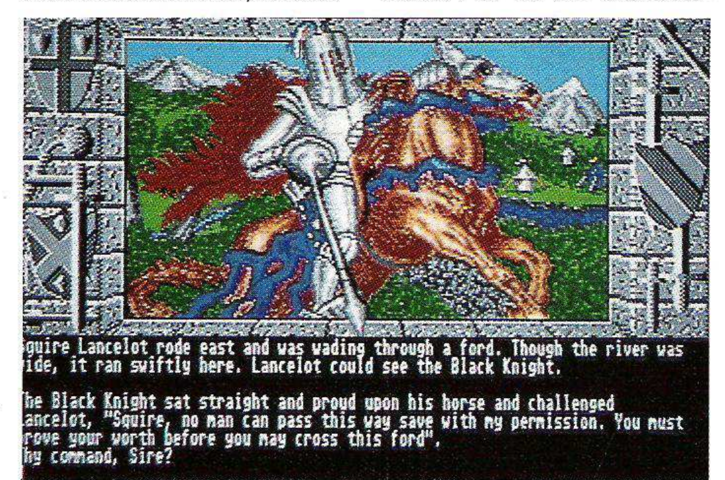


Foto: ST-Lancelot

Ingrid ist wieder da!



Programm: Ingrid's back, **System:** Atari ST (getestet), AMIGA; CPC, Apple II, XL/XE, BBC, C-64, IBM-PC und Kompatible, Joyce, Mac, Spectrum + 3, **Preis:** je nach System unterschiedlich, ca. 50 DM 8-Bit Disk, ca. 65 DM 16-Bit Disk, **Hersteller:** Level 9, **Muster von:** Level 9 Computing.

INGRID'S BACK! Ingrid ist wieder da! Tja, und kaum, daß sich Ingrid von ihren Abenteuern in *Gnome Ranger* erholt hat und nach Hause zurückgekehrt ist, geht der Trouble schon wieder los. Natürlich in drei Teilen, wie man von **LEVEL 9 COMPUTING**-Adventures gewöhnt ist. Im ersten Teil hat Ingrid die Aufgabe, zusammen mit ihrem Hund Flopsy loszuziehen, um möglichst viele Gnome zu überreden, eine Unterschriftenliste zu unterschreiben. Da hat nämlich der geldgierige Jasper Quickbuck die Absicht, aus dem friedlichen „little Moaning" eine Yuppie-Stadt zu machen. Die Bewohner von Dribble Valley wurden auf die übelste Weise von ihm überfahren. Ingrid nimmt die Sache in die Hand, was zunächst heißt, eine entsprechende Petition einzureichen, mit den dazugehörigen Unterschriften natürlich. Im zweiten Teil muß Gnettlefield Farm verteidigt werden, um zum Schluß gegen Jasper vorgehen zu können.

Beschäftigen wir uns also zunächst mit dem ersten Teil des Adventures. Ingrid hat die Petition bei sich und sollte, bevor sie sie anderen vorlegt, zuerst selbst unterschreiben. Dann geht die Suche nach potentiellen Unterzeichnern los. Nicht jeder ist sofort gewillt zu unterschreiben, allerdings bedarf es keiner großen Überredungskünste, wenn zuvor einige bestimmte Dinge getan wurden. Der wichtigste Satz in diesem ersten Teil heißt auf jeden Fall „offer petition to (person)". Zumindest in Ingrid's Familie reicht es völlig aus, die einzelnen Personen zu finden und ihnen die Petition vorzulegen. Flugs wird das Ding unterschrieben. Beim Müller Dusty gestaltet sich die Sache dann schon etwas schwieriger, da der gute Mann beim Anblick von Ingrid sofort Reißaus nimmt. Man sollte hier also einfach Dusty's Einkäufe vor die Tür legen, klingeln und sich im Busch verstecken. Danach kann man rauskommen und ihm die Petition vorlegen. Ach, Sie haben Schwierigkeiten, dahin zu kommen wegen der Hühner? Wozu hat man denn einen Hund! Flopsy erledigt das Problem.

Als sehr wichtig erweist sich ein Geselle in einer kleinen Hütte, der zwar nicht mit Ingrid direkt in Kontakt treten will, ihr aber auf der Petition hinterläßt, wer noch nicht unterzeichnet hat, so daß Ingrid die verschiedenen Personen der Reihe nach abklappern kann. Schließlich geht sie mit der vollen Liste zur „Great Aunt". Der erste Teil ist gelöst!

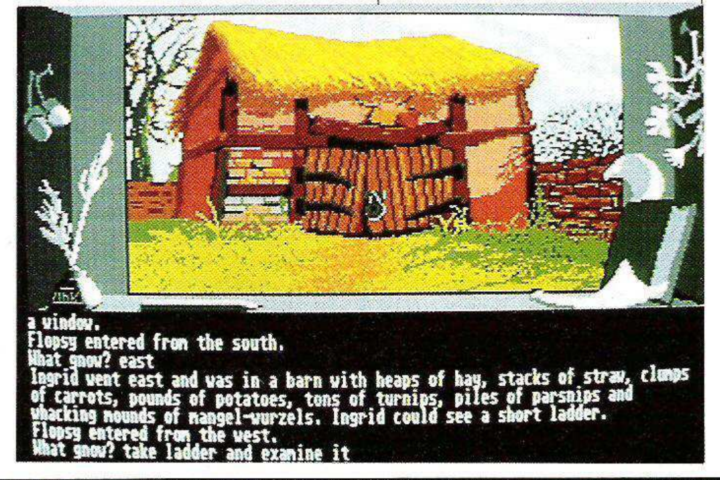
Der zweite und der dritte Teil sind dann 'ne Ecke schwieriger, wenn man auch im allgemeinen durch einen „Sitzstreik" eine Dampfwalze aufhalten kann. Aber damit ist das Problem ja nicht entgültig gelöst. Im folgenden noch ein paar Tips zu Teil eins: Immer versuchen, die Leute mit „find (person)" direkt zu finden. Das Programm sucht dann alle Orte ab. Wenn man irgendwo hineingehen will, genügt ein einfaches „in", und für viele Befehle gibt es Abkürzungen wie z.B. „z" für warten. Bei den meisten Versionen gibt es neben der „normalen" Abspeicher-Möglichkeit auch ein RAM-Save. Auch kann man Züge zurücknehmen.

Das Vokabular ist, wie immer bei LEVEL-9-Adventures sehr gut, die Atmosphäre dicht. Mit INGRID'S BACK hat LEVEL 9 wieder ein sehr rundes Adventure produziert, daß jedem Adventure-Fan zu empfehlen ist, der über entsprechende Englischkenntnisse verfügt. Die Grafiken sind diesmal handgemalt und sehen sehr gut aus, so daß auch die „verwaschenen" Bilder vom Screen verschwunden sind. Sehr gut gelungen!

Martina Strack

Grafik	**9**
Story	**10**
Atmosphäre	**10**
Vokabular	**8**
Preis/Leistung	**8**

Foto: ST-Version



IM BLICKPUNKT Kayden Garth

Mit dem Programm **KAYDEN GARTH** hat sich das in Herne ansässige Softwarehaus **EAS SOFTWARE** auf ein für dieses Team neues Gebiet gewagt. KAYDEN GARTH ist das erste Rollenspiel, das man herausbringt. Zum Vorab-Test lag uns die C-64-99%-Version vor, die beiden anderen Fassungen (Amiga und ST) werden voraussichtlich im Frühjahr 89 erscheinen. Nun, worum geht es? Im Jahre 2465 gibt es auf dem Gefängnisplaneten Kayden Garth einen Aufstand. Dadurch bedingt sandte die automatische Sicherheitsstation des Planeten ein Notsignal aus. Da hiernach alle Versuche, mit dem Planeten Kontakt aufzunehmen, scheiterten, schleuste man eine vierköpfige Gruppe ein, die die Lage klären soll. Soviel auf der Verpackung. Liest man sich die Vorgeschichte aber noch einmal auf der ersten der vier Seiten Anleitung durch, ist man leicht befremdet. Von einem Aufstand kein Wort – lediglich die Tatsache, daß die Station in Richtung der Oberfläche des Planeten gezogen worden ist. Nun denn, schlagen wir um. Hier findet man Ladeanweisungen, die zur Erstellung einer Party notwendigen Informationen sowie die Erklärung der Tastatursteuerung. Fangen wir also mit der Erstellung einer Party an. Wie bei eigentlich jedem Rollenspiel beginnt diese mit der Ausspielung der Zufalls-Charaktereigenschaften. Diese kann man entweder akzeptieren oder erneut würfeln lassen. Etwas seltsam kam es mir schon vor, daß sie nirgends in der Anleitung aufgelistet, geschweige denn beschrieben waren, aber auf vier Seiten bekommt man so etwas natürlich nicht hin. Somit ist auch in diesem Test kein Platz für so etwas. Weiter geht's mit den Rassen. Hier gibt es acht Stück von denen zwei Zaubererrassen sind, und damit nicht alle anderen Rassen gleich sind, hat man einige mit Berufsrestriktionen belegt. Berufe gibt es wieder acht Stück, und diese aufzuzählen lohnt sich: Soldat, Pilot, Techniker, Wissenschaftler, Bürokrat, Händler, Kybernetiker und Krimineller (Beruf???). Letztendlich gibt man jeder Figur einen Namen, und das war's. Mehr als vier Leute werden's nicht, und weniger als vier sind nicht möglich. Kommen wir zur Steuerung. Laut Anleitung geht man mit Taste „A" einen Schritt nach Norden, aber wahrscheinlich auch nur, weil man gerade keinen Klammeraffen zur Hand hatte. Von der Tastatur sind sage und schreibe 17 Tasten belegt, aber auch nur mit viel gutem Willen. Ganze neun Zaubersprüche haben die Zauberer der Party zur Verfügung; so hat man zumindest nicht die Qual der Wahl, könnte man denken. Das Spiel an sich, um auch darauf zu kommen, ist ein wenig wie *ULTIMA* aufgemacht. Man sieht die Party gewöhnlich aus der Vogelperspektive in der Landschaft herumstiefeln, kommt man in Höhlen, ist's wie bei *Bard's Tale*.

Aber auch gute Grafiken können das technisch schwache Programm nicht retten. So kam ich einmal zu einem Hüttlein, mitten in der Nacht. Als ich es betreten wollte, wurde mir gesagt, die Bewohner würden schlafen. Also wartete ich, bis es Tag wurde, und wollte die Hütte nun wieder betreten. Nun wurde mir gesagt, daß die Hütte leer sei. Ich hatte mich die ganze Zeit nicht vom Fleck bewegt; wahrscheinlich werden sich die Bewohner durch die Hintertür abgemacht haben (oder was?). Nein, definitiv, in dieser Fassung konnte mir KAYDEN GARTH nicht gefallen, zumal für einen solchen Preis. Kleines Trostpflaster vielleicht: Nach Angaben von EAS werden noch Veränderungen am Programm vorgenommen.

Ulrich Mühl





IBM	
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSON'S...	79,–
ELITE	69,–
FLUGSIMULATOR 3.0	129,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
HOSTAGES	79,–
LORDS OF CONQUEST	59,–
NIGHT RAIDER	59,–
PRESIDENT IS MISSING	69,–
STAR RAY	59,–
SUMMER OLYMPIAD	79,–
TEST DRIVE	89,–
ULTIMA V	79,–

COMMODORE 64/128	Kass / Disk
„19" BOOT CAMP	33,– / 49,–
AFTER BURNER	33,– / 43,–
AIRLINE	33,– / 53,–
ALIEN SYNDROME	33,– / 49,–
BARD'S TALE III	–,– / 59,–
CHUCK YEAGER'S AFT	33,– / 53,–
DALEY THOMPSON'S...	33,– / 43,–
DANGER FREAK	29,– / 33,–
DOWN AT THE TROLLS	33,– / 49,–
ELITE	43,– / –,–
FLUGSIMULATOR II	–,– / 99,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
FOX FIGHTS BACK	29,– / 43,–
FUGGER	29,– / 43,–
HOSTAGES	33,– / 49,–
JET	–,– / 79,–
LANZELOTT	–,– / 49,–
LAST NINJA II	43,– / 49,–
LORDS OF CONQUEST	–,– / 43,–
MINI GOLF	29,– / 43,–
NETHERWORLD	33,– / 43,–
NIGHT RAIDER	33,– / 43,–
POOL OF RADIANCE	–,– / 53,–
PRESIDENT IS MISSING	–,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
RED STORM RISING	43,– / 53,–
SALAMANDER	29,– / 43,–
SOCCER/MICROPOSE	43,– / 53,–
SUMMER OLYMPIAD	33,– / 43,–
ZACK MC CRACKEN	–,– / 43,–

	SEGA	
NEU	BLADE EGLE / 3D	89,–
NEU	FANTASY ZONE III: THE MAZE	89,–
	GHOST HOUSE	49,–
	GREAT GOLF	59,–
	GREAT VOLLEYBALL	59,–
NEU	MAZE HUNTER / 3D	89,–
NEU	PENGUIN LAND	99,–
NEU	SHINOBI	89,–
NEU	THUNDER BLADE	89,–

NINTENDO	
ADVENTURE OF LINK	99,–
DONKEY KONG JUNIOR	69,–
ICE-HOCKEY	69,–
LEGEND OF ZELDA	99,–
PRO-AM	79,–
SUPER MARIO	69,–

ATARI ST	
AFTER BURNER	59,–
BUBBLE GHOST	53,–
CARRIER COMMAND	79,–
CORRUPTION	69,–
DALEY THOMPSON'S...	59,–
DUNGEON MASTER	79,–
ELITE	79,–
FLUGSIMULATOR II	119,–
F.O.F.T.	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
GRAFFITY MAN	53,–
HOSTAGES	79,–
JET	99,–
LORDS OF CONQUEST	53,–
MINI GOLF	59,–
NETHERWORLD	59,–
NIGHT RAIDER	59,–
R-TYPE	59,–
STARGLIDER II	79,–
SUMMER OLYMPIAD	59,–
TEST DRIVE	79,–
TRIAT	89,–
VIRUS	69,–
WHERE TIME STOOD STILL	59,–

AMIGA	
AFTER BURNER	79,–
BUBBLE GHOST	69,–
CAPONE	79,–
CARRIER COMMAND	79,–
DALEY THOMPSON'S...	79,–
ELITE	79,–
FLIGHT SIMULATOR II	119,–
F.O.F.T.	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FUSION	69,–
GRAFFITY MAN	59,–
HOSTAGES	79,–
JET	119,–
MENACE	53,–
MINI GOLF	59,–
NETHERWORLD	59,–
P.O.W. PRISONER OF WAR	79,–
R-TYPE	79,–
REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE	53,–
STAR BALL	59,–
STARGLIDER II	79,–
STRIKE FORCE HARRIER	69,–
SUMMER OLYMPIAD	79,–
TEST DRIVE	79,–
TRIAT	89,–
VIRUS	59,–

SCHNEIDER CPC	Kass / Disk
AFTER BURNER	33,– / 43,–
ELITE	43,– / –,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
LAST NINJA II	43,– / 49,–
NIGHT RAIDER	33,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
SALAMANDER	29,– / 49,–

Weitere Programme auch für IBM, Schneider, Atari ST, Commodore 64 und Commodore Amiga.

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA - SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versand-Kosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung + DM 8,–.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Name: ______

Straße: ______

PLZ/Ort: ______

Telefon: ______

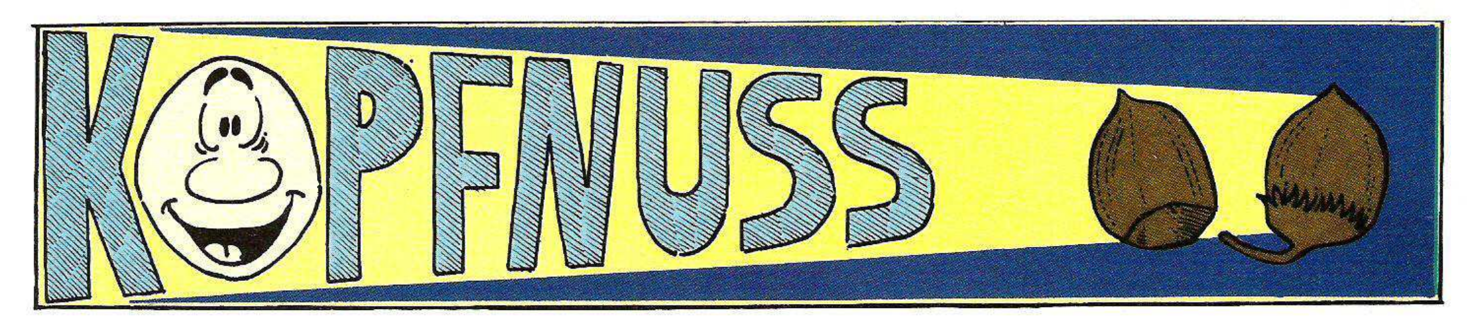
Alter: ______

Computersystem: ______

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!



BARD'S TALE III – Teil IV

Was man nach der Ankunft in der Dimension 'Lucencia' unbedingt tun sollte, ist ein kleiner Abstecher nach Celaria Bree. Celaria Bree ist eine kleine, recht waldige Siedlung, in der man für die Lösung der hiesigen Mission, die darin besteht, die 'Crown of Truth' und 'Alliria's Belt' zu finden, wichtige Informationen bekommt.

Außerdem können die Barden Eurer Party hier endlich die 'Kiel's Ouverture' erlernen, während Eure Zauberer ihr Sprücherepertoire mit dem machtvollen Spell 'Divine Intervention' ergänzen können. Aber gehen wir nun etwas mehr ins Detail: Nach kurzer Suche werdet Ihr In Celaria Bree vier Gebäude finden: Zum ersten wäre da eine Taverne (Cheers) zu erwähnen, in der Ihr Euch natürlich mit Getränken eindecken könnt und außerdem den Tip bekommt, doch mal in der 'Bard's Hall' vorbeizuschauen, da dort einige Informationen auf Euch warten. Man sollte sich in der Taverne auf jeden Fall wieder einen 'Wineskin' besorgen, falls sich keiner mehr unter den Ausrüstungsgegenständen der Partymitglieder befindet, da es im Verlauf des Spieles wieder gilt, eine wichtige Flüssigkeit darin aufzubewahren. Als nächstes wäre jetzt die bereits erwähnte 'Bard's Hall' an der Reihe: Hier könnt Ihr Euch ganze drei Balladen zu Gemüte führen, wovon die ersten beiden mit einigen nützlichen Informationen gespickt sind, während das dritte Musikstück die bereits erwähnte 'Kiel's Ouvertüre' ist. Diese Ouvertüre können Eure Barden gegen eine geringe Unkostenrückerstattung von nur 30.000 Goldstücken erlernen. Während eines Kampfes angewendet, wirkt sie dann wie der Geomancer-Zauberspruch 'Trebuchet', wogegen sie im normalen Spielmodus einen Kompass herbeizaubert. In der 'Wizard's Guild' könnt Ihr Eure Partymitglieder dann auch bei Bedarf 'advancen' lassen. Außerdem können Eure Zauberkünstler hier zusätzlich ihr Gedächtnis belasten, und zwar mit dem schon genannten Spell 'DIVA', und das für nur lächerliche 50.000 Goldmünzchen. (Kommerz ist überall angesagt...) Zuguterletzt gibt es auch noch einen Tempel in Celaria Bree, dessen Funktion hier nicht weiter erläutern werden muß.

Nachdem Ihr Celaria Bree gesund und munter wieder verlassen habt, solltet Ihr Euch gleich zum nordwestlich gelegenen 'Violet Mountain' aufmachen, um dort nach dem 'Rainbow Dragon' zu suchen, der die Begegnung mit Euch nicht überleben sollte. Der 'Violet Mountain' ist ein zweileveliges Dungeon, wobei der erste Level sehr groß und mit einigen Teleportfeldern versehen ist, während der zweite, weitaus kleinere Level frei von Teleportfeldern ist. Den 'Rainbow Dragon' findet Ihr dann natürlich im zweiten Level in seinem stinkenden, drachenmäßigen Versteck, welches Ihr sogleich von jeglichem Unrat säubern solltet. (Also ran an den Speck!) Anschließend solltet Ihr zum einen den 'Crystal Key' aufnehmen, der sich unter dem Drachenkadaver befindet, und zum anderen etwas von dem Drachenblut in den mitgebrachten 'Wineskin' füllen (USE WINESKIN). Den 'Crystal Key' braucht Ihr nämlich jetzt gleich im Anschluß an den 'Violet Mountain', um Euch einen Eintritt in das nächste Dungeon -'Cyanis' Tower'- zu verschaffen. Das Drachenblut dagegen braucht Ihr erst später. Die Aufgabe, die Euch im dreileveligen 'Cyanis' Tower' erwartet, ist natürlich klar: Ihr müßt den Hausherrn 'Cyanis' suchen und ihn für den Übergang in die Totenwelt bearbeiten. Um dann auch wirklich im dritten Level des Turmes eine Konfrontation mit Cyanis zu provozieren, müßt Ihr den Raum bei (03/04) nach dem erstmaligen Betreten erst einmal wieder verlassen, und zwar nicht durch die Eingangstür, sondern durch eine der drei Türen, die zu der zentralen inneren Kammer führen. Wenn Ihr dann wieder in besagten Raum eintretet, wird Euch Cyanis schon entgegenstürmen, und dann wißt Ihr ja, was Ihr noch zu tun habt (murks...).

So gelangt ihr dann letztendlich in den Besitz der 'Magic Triangle', denn die läßt der Jüngling nach seinem Dahinscheiden nun mal fallen. Laßt Euch durch den Vorwurf, den Euch das Programm nach dem Kampf mit Cyanis macht, nicht unbedingt aus der Bahn werfen. Bei 'Bard's - Tale' - Rollenspielen kommt man nun leider nur durch das erbarmungslose Töten von vermeintlichen Gegnern zu einem Erfolg, da kann man als Spieler nichts dagegen tun. Auf die 'Magic Triangle' kann man bedauerlicherweise auch nicht verzichten, da man sie im nächsten Dungeon dringendst benötigt, um ein Hindernis aus dem Weg zu räumen. Es liegt also bei Euch, ob Ihr an dieser Stelle Eure Mission beendet, oder ob Ihr lieber

Wilderness of Lucencia

CELARIA BREE

Wilderness of Lucencia:

Textcomments:

T1.) The ground seems well worn here.

T2.) This rose bush doesn't seem to have any roses.

T3.) There is a rose bush here. Do you want to pick a rose? Y/N (White Bush)

T4.) There is a rose bush (Red Bush)

T5.) There is a rose bush (Blue Bush)

T6.) There's a rose bush ..... (Yellow Bush)

Wichtige Gebäude und Orte:

1.) Cyani's Tower
2.) Violet Mountain
3.) Alliria's Tomb

dem Leben des liebeskranken, aber eigentlich doch recht harmlosen Cyanis ein Ende machen wollt. Wenn Ihr Euch also trotz allem zum Weiterspielen entschieden habt, dann gilt es jetzt, in der 'Wilderness' von Lucencia den Gärtner zu spielen und von jedem der dort auffindbaren Rosenbüsche eine Rose zu pflücken. Der verdörrte Rosenbusch, der sich gleich nordwestlich vom Eingangstor von Celaria Bree befindet, kann jetzt mit Hilfe des Drachenblutes in einen 'Rainbow-Rose Bush' verwandelt werden. (USE WINESKIN, und zwar den, der mit dem Drachenblut gefüllt ist.) Auch von diesem Rosenbusch sollte man selbstverständlich eine Rose mitnehmen, so daß man am Ende genau 5 Rosenblüten unterschiedlicher Färbung besitzt. Jetzt kann man sich endlich in die zweilevelige 'Alliria's Tomb' begeben, in der man sich bis zum Grab Alliria's vorarbeiten muß. Der erste Level hat keine Besonderheiten, wenn man mal von dem schwarzen Kristallblock absieht, der den Durchgang zur Treppe zum nächsten Level versperrt. Dieser wird ganz einfach durch die Anwendung des 'Magic Triangle' beiseite geräumt, und schon kann man sich ins nächste und letzte Stockwerk begeben. Dort kommen dann die Rosenblüten zur Anwendung, die Ihr so fleißig in der 'Wilderness' eingesammelt habt. Hier werdet Ihr nämlich insgesamt fünfmal auf geisterhafte Frauen stoßen, die jeweils eine Rosenblüte von Euch verlangen. Diese stehen nämlich jeweils für eine ganz bestimmte Tugend, und Eure Aufgabe ist es nun, die Farben der Rosen den Tugenden bzw. Werten zuzuordnen, und den Frauen jeweils die Blüten zu geben, die sie von Euch verlangen. Eine Hilfe für dieses recht schwierige Unterfangen (Schwierig, da die Farbensymbolik teilweise recht ungeschickt gewählt worden ist, und somit die Zusammenhänge zwischen Farbe und Tugend/Wert nicht immer so klar sind) bietet Euch die 'Flower-Ballad' aus der 'Bard's Hall' von Celaria Bree, oder aber Ihr bedient Euch meiner Lösung: Der ersten Frau solltet Ihr die weiße Rose (Rose der Wahrheit) geben, der zweiten die blaue Rose (Rose der Tapferkeit !??), der dritten die rote Rose (Rose der Verwandtschaft (Kinship)!??), der vierten die gelbe Rose (Rose der Natur!??) und der letzten Frau solltet Ihr die 'Rainbow' Rose geben (Rose von Alliria). Daraufhin wird dann jede Frau verschwinden und Euch passieren lassen, so daß Ihr dann schließlich die Grabkammer von Alliria erreicht. Dort könnt Ihr dann die 'Crown of Truth' und den 'Belt of Alliria' an Euch nehmen und Euch auf den Rückweg begeben. Eine besondere Funktion hat diesmal nur die 'Crown of Truth', die vom Paladin getragen werden kann und dessen 'AC' um 10 Einheiten senkt. Der 'Belt of Alliria' hat leider keine Funktion (wie übrigens alle Gürtel), kann dafür aber von jedem Partymitglied 'equipped' werden.

Peter Bachmann

Celaria Bree

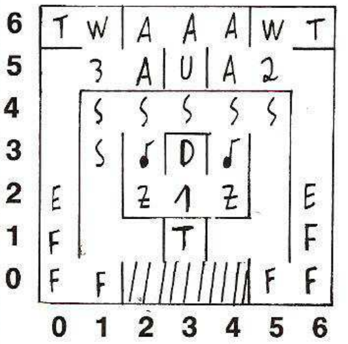
Celaria-Bree (Wichtige Gebäude):
1.) Tavern (Cheers)
2.) Bard's Hall
3.) Wizard's Guild
4.) Temple of Alliria

Cyani's Tower

Cyani's Tower (Level 1):

1.) Cyani's Tower is made entirely of turquoise. A narrow corridor leads in to a wall that has a small keyhole in the center of it. (USE CRYSTAL KEY)

Cyani's Tower



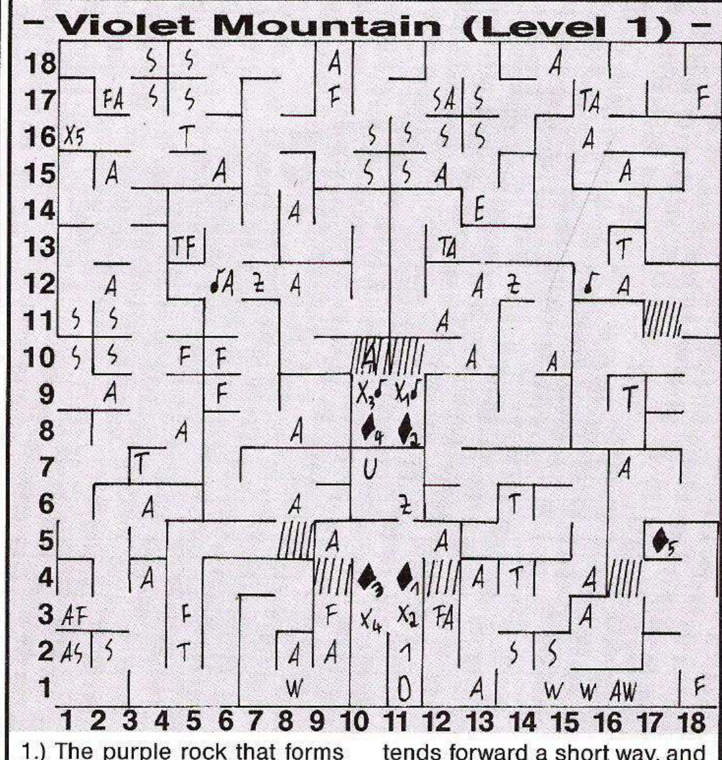
Cyani's Tower (Level 2):

1.) Strange grasping gargoyles frozen in the walls reach out toward you. Beyond them and their bodies you see the carvings of Cyanis and Alliria as they once were.

2.) On the south wall you find an icon of Cyanis himself. It shows a handsome, intelligent man, but has only one disturbing aspect to it: it's eyes have been clawed out.

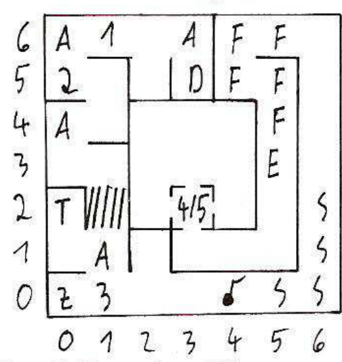
3.) Somehow a sculpture on the south wall escaped Cyani's Madness. It is a carved icon of Alliria, and you can see in it's beauty the reason her death would unbalance Cyanis. Below it is the word „Beloved".

Violet Mountain (Level 1)



1.) The purple rock that forms the mountain is warm to the touch. A rough-hewn tunnel extends forward a short way, and ends in a solid, but magically pulsing wall.

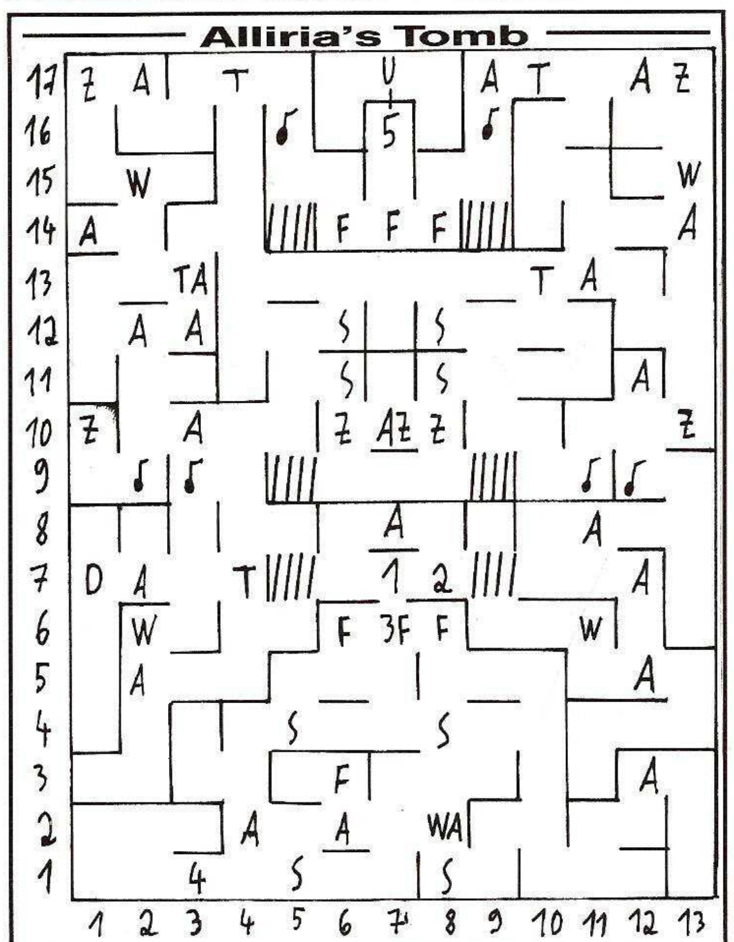
Cyani's Tower



Cyani's Tower (Level 3):

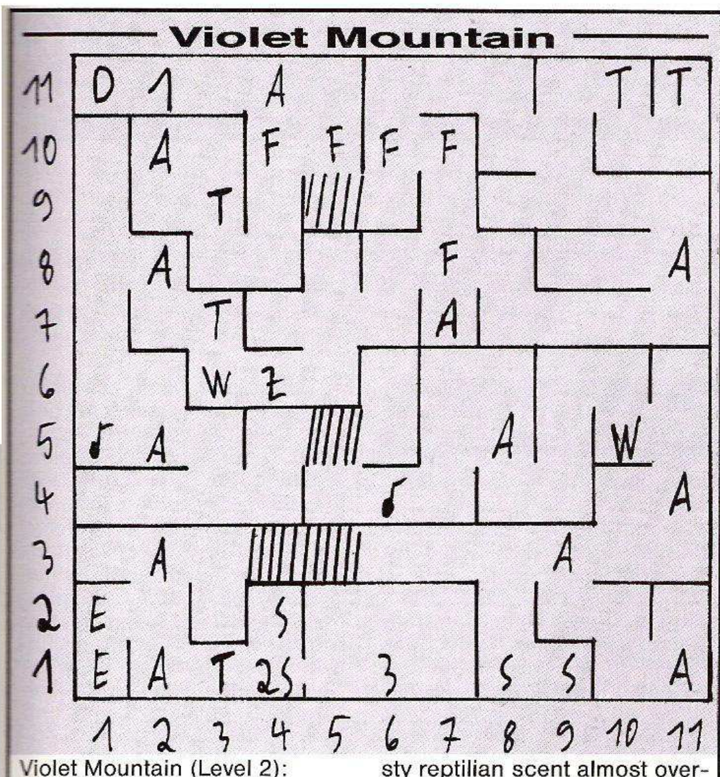
1.) Trapped within azure stone that moves in a sluggish slow motion, demons repeatedly play through battles long and forgotten.
2.) The once smooth wall now writhes with figures obscene and blasphemous. Cyanis and his foul insanity pulse through this tower level and chill you.
3.) Set in the south wall you see the image of the Hawkslayer. He looks younger than when you first met him and has no scars. You also hear Cyanis' shrill voice crying, „Friend, why can you not save my beloved?"
4.) You see Cyanis huddled in a corner weeping underneath a painting of his lost love. „Why!" he sobs in anguish.
5.) (Nach dem Wiedereintreten:) Cyanis looks at you with insanity written over his eyes. „Murderers!", he yells and lunges toward the party with anger and hatred. (Nach Kampf:) You stand over the now dead body of Cyanis and wonder if what you have done was the right thing. Next to the body of Cyanis is a triangle. Who wants to get the Magic Triangle?

Alliria's Tomb



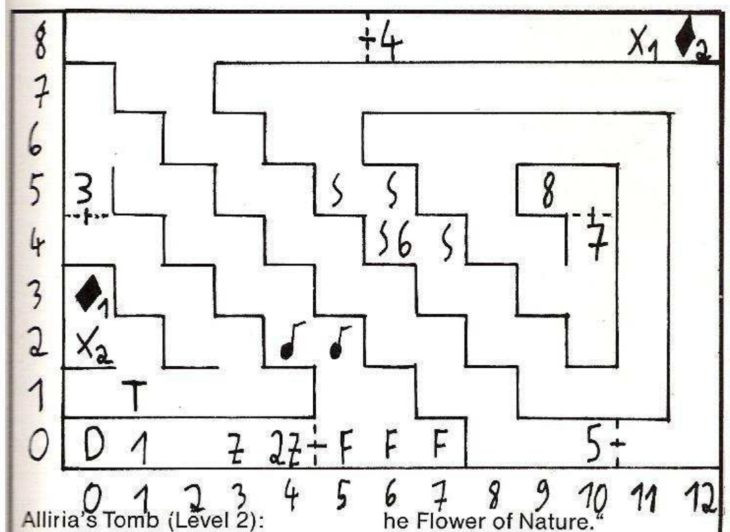
Alliria's Tomb (Level 1):

1.) Throughout the tomb you see signs of violation. What was once beautyful has been defaced and what was sincere has been mocked.
2.) Foul beasts slink through the shadows and derisive laughter echoes hauntingly through the halls.
3.) The silver door is tinged with dark tarnish. Vile and obscene things have been scratched into its surface by sharp claws.
4.) The necropolis near Alliria's tomb once must have been a glorious sight, but now the white marble tombs are stained grey. You sense great evil from all directions.
5.) There is a large black crystal blocking the way north. (Use Magic Triangle)



Violet Mountain (Level 2):

1.) The darkness seems thicker here below the mountain. The hot air is fetid and stirs with the breath of a mighty, yet unseen beast.
2.) The thick, wet air whistles sharply and the tang of brimstone tastes sour to you. A musty reptilian scent almost overpowers you. You know the dragon is far too near for peace of mind.
3.) You have entered the lair of Rainbow Dragon. „Lunchtime!!" it says. (Nach Kampf:) Under the body of the dragon is a Crystal key./ The body of the dragon is surrounded by a pool of shimmering blood.



Alliria's Tomb (Level 2):

1.) You see no signs of the desecration that took place in the outer chamber. Here the walls glow with intricate memorials lovingly created by the gnomes of Celaria Bree.
2.) You see a shadowy figure that resembles a beautyful woman. She says: „I want the Flower of Truth."
3.) You see a She says: „I want the Flower of Valor."
4.) You see a She says: „I want the Flower of Kinship."
5.) You see a She says: „I want he Flower of Nature."
6.) Inset into the creamy white walls you see roses of different shades carved from gemstones. They sparkle with a deep light and calm you even here in the heart of danger.
7.) You see a She says: „I want he Flower of Alliria."
8.) You are in the resting place of Alliria. Objects of great beauty are lovingly placed in all the four corners. In this intricately decorated room sits the Crown of Truth. Who wants to get Lying over the coffin of Alliria is a belt. Who wants to get ... ■

SECRET SERVICE

... ist es nicht einfach, ein Vorwort zu schreiben, denn immer wieder stellt sich ein Problem: Was schreiben? Genau vor diesem Problem stehe ich im Moment wieder, das heißt, ich sitze, aber das tut nichts zur Sache. Also sitze ich nun, obwohl es nichts zur Sache tut, und schreibe dies Vorwort. Fantastisch! Schon einiges an Text geschrieben und noch kein sinnvoller Satz drin gewesen. Naja, wie immer hoffen wir, daß für jeden etwas dabei ist, und daß Ihr auch weiterhin kräftig Tips schickt. Aber nicht nur Tips sind bei uns gefragt, auch Eure Fragen und Sorgen (schmalz...) wollen wir wissen. Die Adresse(n) sind wie immer: ASM, Secret Service (bzw. Hint Hunt), Postfach 870, 3440 Eschwege. Na denn...

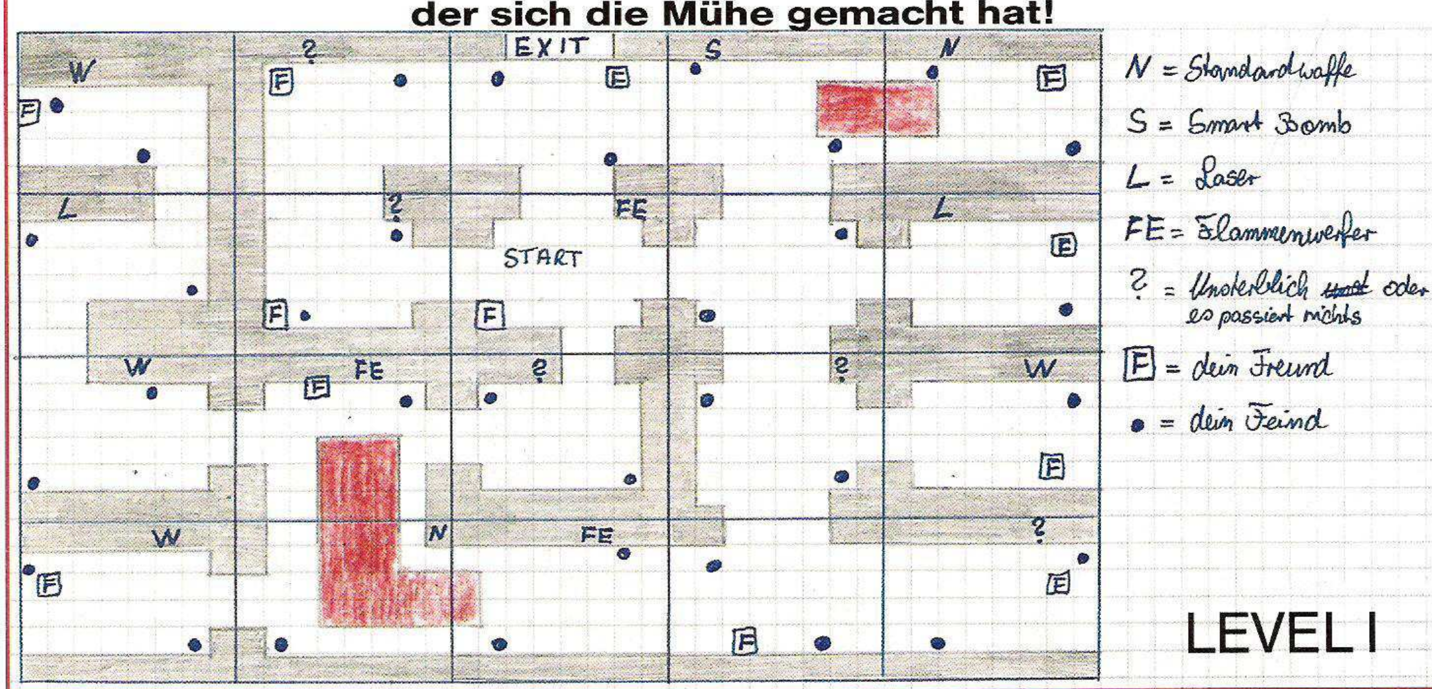
Hollywood Hijinx

Aufgabe: Man finde 10 Schätze in einer Nacht! (Man braucht den Schatz jeweils nur einmal anzufassen und bekommt die Punkte).

1. Man sollte die Statue (South Junction) nach S, W, E, N, drehen (diese Reihenfolge!), und die Tür wird entriegelt!
2. Taschenlampe (im Haus!) einschalten. Hallway: Man bewege das Bild zur Seite, der Safe erscheint. Man stelle die Kombination (rechts: 3, links: 7, rechts: 5) ein und öffne. Man findet einen Schatz (grater).
3. Im „Projection Room" den Film und das Dia (Slide) in den Film- bzw. Diaprojektor „inserten" (einführen). Diaprojektor einschalten, Schärfe nachstellen, Linsenkappe entfernen, Filmproj. einschalten! Auf den Screen schauen. Der Name eines Liedes erscheint (Oklahoma, Stardust, etc.).
4. Das Lied auf dem Klavier spielen, das Klavier nach Norden schieben, nach unten gehen, südl., Balken (beam) entfernen, nach oben zurück, Klavier ganz nach Süden schieben, im Norden klappt der Boden auf, und man kommt in die (Nord-Passage)!
5. Im Kamin (Wohnzimmer) den losen Ziegel nehmen (auch Indigo-Punch-Card!). Nach dem Klettern, im East-Kamin findet man einen Schatz (Penguin!).
6. Game-Room Steuerung des automaren Chihuahua (mit Buttons!): Green: Nach Osten, black: Tiger stampft auf Lastwagen, white: Tiger schlägt nach dem Flugzeugen, blue: Modell greift nach dem Ring, es wird ein Loch in die Kuppel gebrannt. (Um den Ring zu bekommen, braucht man unbedingt alle 3 Feuerstöße!).
7. Kanonenkugel in die Kanone, Zündschnur zünden (Streichholz!). Durch den Rückschlag verschiebt sich die Kanone und man findet einen weiteren Schatz!
8. Schatz am Fenster: Zuerst den Sack festhalten, und dann das Fenster öffnen!
9. Die Kammer ist in Wirklichkeit ein Lift. Durch Ziehen an dem Haken kommt man nach oben/unten. Um auf den Dachboden zu gelangen: Hängen Sie den Eimer an einen Kleiderhaken; so können sie leicht auf's Dach des Liftes steigen.
10. Wenn die Falltür nach unten klappt, kann man die Kiste öffnen.
11. Die Visitenkarte Roy G. BIV (Mailbox) gibt die Reihenfolge an, in der die Lochkarten (Punch Cards) in den Computer geschoben werden müssen. Red, orange, yellow, green, blue, indigo. Es erscheint eine Telephonnummer. Anrufen! Sie werden zurückgeschickt und finden den nächsten Schatz.
12. Über den Spalt (draußen) springt man am besten mit den Skiern (Vom TL zum Strand).
13. Dort nur Kerze und Streichholz nehmen (das Streichholz mit Wachs einreiben (wasserfest). Jetzt tauchen (Grotte) und gegen den Strom schwimmen. Schwimmen Sie zum Bunker, und öffnen Sie dort die Klappe (mit der Kette (chain)). Stellen Sie sich auf die Wippe, und zünden Sie die Schnur (bzw. da Seil) an. Sie fliegen auf den Strand. Gehen Sie zurück und (mit der Leiter) nach unten, Leiter einhaken, Safe öffnen (siehe Plakette). Wenn man sich den Film ansieht, unbedingt abspeichern!
14. Hat man den letzten Schatz gefunden, findet man noch einen Gegenstand und einen Brief. (Aufforderung folgen!).
15. Beim Kämpfen Herrmann nicht töten und die richtige Waffe suchen! So ist Hollywood Hijinx gelöst (volle Punktzahl).

Schön 'Dank an Sascha Wilken!

Und dies hier sind die Pläne der ersten drei Levels von ALIEN SYNDROME. Vielen Dank an den Einsender, der sich die Mühe gemacht hat!



LEVEL II ▲ ALIEN SYNDROME LEVEL III ▲

Wenn man bei **THE EQUALIZER** die Tasten „C" und dann „Restore" drückt, kommt man jeweils einen Level weiter.

★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **LAZERFORCE** in einigen Levels die Buchstaben L-A-Z-E-R-F-O-R-C-E zusammenschießt, gibt's ein Extraleben.

Bei **IN 80 TAGEN UM DIE WELT** gibt es einen Tip, wie man beim Kartenspielen öfter erfolgreich ist: Man muß immer abwechselnd hoch und niedrig setzen. Man muß halt schauen, wie man den Einstieg macht, aber dann ist es gaaaanz einfach.

★★★★★★★★★★★★★

Hier ist sie, die im Review versprochene Lösung für **SEX VIXENS**. Sie ist ganz kurz, Schritt für Schritt gehalten, und wir danken Stephan Hirt dafür: d, blastoff, u, s, s, s, open, s, e, u, get card, insert card, n, n, pick up coin, get card, give card, w, get card, insert card, turn on, ask for Lila, undress, make love, talk, e, get coin, insert coin, w, w, s, s, u, n, n, d, blastoff, u, s, s, s, open, s, open, w, w, eat food, e, e, s, get capsule, give capsule, d, blastoff, u, s, s, s, open, s, s, s, undress, lie, make love, ask, e, push green, push red, w, w, show, d, make love, talk, run, ride, u, d, blastoff. Und das war's!

★★★★★★★★★★★★★

Drückt man bei **KARATE KID II** (ST) „P", so kommt man weiter!

★★★★★★★★★★★★★

Ein Poke für **QUEDEX** auf dem C-64: Reset, POKE 157, 128: SYS 528.



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Allgemein werden Tips zu **BOZUMA** verlangt. Wo sinnse?

Wo bekommt man bei **KING'S QUEST III** das Geld her?

Manfried Rauscher aus Mannheim hat ein Problem: Er wird den Teufel im *Secret Room* von **UNINVITED** nicht los.

BARD'S TALE II: Thomas Boldt aus Göttingen fragt, wie man die sieben Teile des Zauberstabs zusammensetzen und wo man Lagoth Zanta finden kann. (Tip: Für den Zauberstab gibt es einen Tempel; Lagoth Zanta ist ein alter Bekannter und „Freund", bei dem man sich schon weisen Rat geholt hat.)

Wie man bei **HOWARD THE DUCK** nach der Brücke (mit den Steinen) weiterkommt, fragt „Judge Dredd".

Gibt es einen Cheat bei **ALIEN SYNDROME**? (welches System?) Und für **HAWKEYE**? Oder für **ARMALYTE**? Alles Fragen von Stefan Nestorowicz aus Hainburg.

Ein Hamburger Computerclub hat Fragen: **THE CASTLES OF DR.CREEP**: In welcher Reihenfolge muß man im Schloß *Alternation* in den schwarzen Räumen die Schalter betätigen? **ULTIMA IV**: Wo gibt es den Ballon?

Matthias Mogga aus Solingen hängt bei **BARD'S TALE III**: Was für einen Sinn haben der *Molten Tar* und das *Shadow Lock*? (Tip: Mit dem *Tar* muß man den Baum niederbrennen, der einem den Eingang zur *Shadow Door* (klingelt's?) versperrt.)

„Wo befindet sich bei **ARAZOK'S TOMB** die *gold flower?*", fragt Sascha Otto aus Wolfenbüttel.

So, **MANIAC MANSION**, die Allerletzte, weil's in der letzten Ausgabe doch noch irgendwie schiefgelaufen ist: Die *Lucasfilm*-Leute scheinen unsere Problemchen spitzgekriegt zu haben. Bei **ZAK MCKRACKEN** gibt's auf dem Mars bereits besagten Kanister. Wenn man ihn sich näher betrachtet, sieht man, daß er die Aufschrift *For chainsaws only" (oder so) hat*

Und 'ne Frage von Lorenz Hommers aus Hamburg: Wie bekommt man bei **LEGEND OF THE SWORD** die Antworten auf die Fragen den *Spheres* heraus?

Noch ein bißchen **BARD'S TALE II** haben wir hier: In welcher Ausgabe waren schon Tips und Karten? (Karten in 1/88 und 10/88; eine Kopfnuß in Ausgabe 4/88; weitere Tips waren und sind in den letzten Ausgaben, sowie auch den kommenden.)

Peter Seifert aus Hannover sucht Tips zu **HIVE**.

Kann man, und wenn ja, wie, bei **ELITE** an verlassene Raumschiffe andocken?

Jürgen Kicherer sucht Tips zu **ULTIMA V**!

Ein Münsteraner fragt: Wie lautet der Code für den zweiten Teil der Schneider-Version von **GAME OVER**? (25247, oder so)

Und dann waren da doch noch einige Fragen zu **OOZE** (von Marc Baruth aus Siegen): Wie kommt man auf den Dachboden (durch die Luke)? Wie kommt man auf den Turm bzw. über das Loch in der Treppe? Was hat es mit dem Knopf hinter dem Bild im kleinen Salon auf sich? Woher kriegt man einen Dosenöffner (für Kunibert)?

Kann man das „U-Boot" bei **INTERCEPTOR** versenken? (Meines Wissens nicht ....)

Eine Frage von den Ossis: Wie kommt man bei **BUBBLE BOBBLE** im 39. Level aus dem Schacht raus, um die Monster einblubbern zu können? (Ich aber sage Euch: Dafür muß man die Technik des „Hochblubberns" beherrschen. Man stellt sich nach außen (auf den Screen bezogen) und blubbert einmal nach innen. Auf die nun entstandene Blase springt man auf und springt nun weiter solange auf ihr herum, bis man oben angekommen ist. Es passiert öfter, daß die Blasen unterwegs einfach platzen, aber da hilft nur Geduld ....)

Und **DUNGEON MASTER**: Wie bekämpft man die flachen Wesen im dritten Level am besten?

Die Sache mit dem Richter bei **POLICE QUEST** klappt anscheinend nicht. Wie geht's?

„Wo kann man bei **THE NINJA** (Sega) die fünf grünen Schriftrollen finden, die man benötigt, um in das Labyrinth des Schloßes zu kommen?", fragt Christoph Massing aus Reinheim.

Aufgrund vieler Anfragen ...

Hier ist nun die fällige Ergänzung zur **ZAK MCKRACKEN**-Kopfnuß der letzten Ausgabe: Nach Kinhasa fliegen, dem Doktor den Golfschläger geben, nun machen die Männer einen Tanz. Nach Beendigung des Tanzes brennt die Feuerstelle, woraufhin die Männer eine Schrägstellung einnehmen. Man sollte sich die Reihenfolge des Hinknіens notieren! Nun zum Mars umschalten und ganz nach rechts gehen. Hier erscheint eine Tür; Leiter hinstellen. Hier findet man drei Knöpfe in derselben Schrägstellung, in der die drei Männer gestanden haben. Diese Knöpfe drückt man nun in der notierten Reihenfolge, damit sich die Tür öffnet; Leiter mitnehmen. Durch die Tür gehen, durch den Raum gehen. Hier nun findet man die Statue, die der in Mexico aufs Haar gleicht. Deren Markierungen sollte man sich genauer ansehen. Die Muster zeichnet man mit gelbem Farbstift nach und nimmt den Kristall heraus. Links und rechts von der Halle befinden sich zwei Türen. Man ziehe an den Kugeln, und siehe da: Die Türen öffnen sich. Das war's!

Leider ist uns in der letzten **BARD'S TALE**-Kopfnuß ein kleiner Fehler unterlaufen. Es sind nämlich zwei der Karten dummerweise vertauscht worden. Dies waren die Karten vom *Ice Dungeon* (Level 2) und vom *White Tower* (Level 2). Tut uns natürlich unendlich leid, usw., usw.

Wie kann man bei **ZAK MCKRACKEN** erfolgreich Lotto spielen? Diese Frage möchten einige Leser gern beantwortet haben. Na dann: Hierzu muß man ins Bermuda Dreieck. Wenn das Flugzeug abschmiert, kann man sich aussuchen, ob man lieber im Wasser oder beim Alienpalast landen möchte. Man entscheidet sich für den Alienpalast und merkt (notiert) sich dort erstmal die Kombination an der Tür. Im Palast gibt man dem Oberalien die Gitarre. Nun kann man die Lotozahlen an einem Schalter erfahren.

Wo der Schlüssel für die alleralerletzte Tür beim **DUNGEON MASTER** (im 13.Level) ist, fragt sich einer unserer Leser.

Wie man bei **CATACOMBS** (C-16) auf eine schonende Art und Weise an das Schwert des Dämons kommen kann, fragt Volker Kampert aus Münster. Auch will er wissen, wie es nach dem Kampf mit der *chain* weitergeht.

Und **KNIGHT TYME**: Was macht man mit dem Fisch? Was mit den Kartoffeln und den Runen?

H. R. Arenz kommt bei **ROBOX** nicht einmal aus dem Startbild heraus . Dem Manne muß geholfen werden! (Keine Angst! In wahrscheinlich der nächsten Ausgabe werden wir einige Tips zu dem Ding veröffentlichen.)

Wie kann man bei **HEROES OF KARN** die Muschel öffnen? Was ist mit dem Pirat, was mit dem Feuertor?

Roland Richter fragt, wo bei **METROID** der sechste Kanister zu finden ist (wahrscheinlich im ersten Level). Also wo?

Dirk Wittner aus Stelle fragt: „Wie kommt man bei **PACLAND** im sechsten Level über den dritten, recht langen See?." Alles Rütteln nützt nichts.

... und ein paar Antworten

Hier sind die Antworten zu den **FAERY TALE**-Fragen aus Ausgabe 11/88: Den Schwan braucht man, um mit ihm durch die Landschaft zu fegen. Dazu braucht man das „Golden Lasso", das man der Hexe im „Grimwood Castle" entwenden muß. Um dorthin zu gelangen, muß man zunächst genügend Totems suchen, um die Orientierung nicht zu verlieren. Nun sucht man auf der Westseite vom Grimwood den Eingang in das Labyrinth. Nachdem man ins Labyrinth vorgedrungen ist, den besten Weg (per Totem) nach Norden suchen. Wenn man richtig gegangen ist, findet man im Grimwood einen Durchgang (keine Höhle, wohlgemerkt). Durch diesen muß man gehen und ein bißchen suchen, bis man den Ausgang gefunden hat. Der Rest ist simpel. Ist man im Castle, muß man aufpassen, daß einen nicht die Hexe mit ihrem gefährlichen Lichtstrahl zu nahe kommt. Am besten gleich den „Sun Stone" benutzen und den Rest mit dem Zauberstab (sofern man ihn hat) erledigen (den Zauberstab findet man in der Drachenhöhle). Schön' Dank für den Gruß an die ganze Redaktion!

Anscheinend gibt es in Daventry (**KING'S QUEST I**) doch einen Schacht! Max Renkl aus Nürnberg schreibt, daß in dem in Ausgabe 10/88 erwähnten Schacht ein Dolch verborgen liegt (take dagger). Und so kommt man bei **SPACE QUEST II** durch den Sumpf: Wenn man den Zwerg von der Falle befreit hat, ist er einem ewig dankbar. So z.B., wenn man den Raum mit dem „Monster und den Wurzeln" („killer beaver" ?) kommt. Hier sollte man durch das Labyrinth gehen (geht!) und die Beeren vom Busch nehmen. Dann zurück durch's Labyrinth und zum Sumpf. Dort angelangt einfach dies eingeben: „Rub body with berries". Denk ju!

So, hier haben wir das Codewort, das man bei **BUBBLE BOBBLE** im 79.Level erhält, und zwar von mehreren Einsendern. Einen Herzlichen an sie alle! Hier isses:

ZZ44V4XZZZZXZV5ZZ
Z4434VZZ1Y24V11.

Christine Hofmann kann geholfen werden! Der **LITTLE COMPUTER PEOPLE**-Mensch duscht sich von ganz allein; man muß sich nur lange genug mit ihm beschäftigen (4-5 Stunden). Danke an alle Einsender!

Über die „Thorn Hedge" bei **KNIGHT ORC** kommt man, indem man die „Welcome Mat" (liegt beim Brunnen) auf die Hecke legt. Geht man jetzt nach Norden, kann man sie überqueren. Schön' Dank an Christian aus Rüsselsheim.

Die Antwort für die **MERCENARY II**-Frage (11/88). Den Pass bekommt man, wenn alle Gebäude der Mechanoiden zerstört sind. Zur Unterscheidung der Gebäude den Metalldetektor benutzen (Anzeige blau). Danke Hans-Jürgen Brandt!

LEISURE SUIT LARRY (11/88): Es ist nicht nötig, mit dem Wein Taxi zu fahren. Einfach in der Honeymoon-Suite das Radio anstellen und zuhören. Zum Telefon beim Shop fahren und die Nummer aus dem Radio anrufen, mit „wine" und „suite" antworten und zurückfahren. That's it! Von Elmar Tjaden.

Von Jürgen Hartelt haben wir unter anderem die Antwort für die **ETERNAL DAGGER**-Frage (11/88): Um den Turm verlassen zu können, muß man rechts unten im zweiten Level alle Türen schließen, bevor man die Flamme in der Mitte des quadratischen Raumes dort betritt.

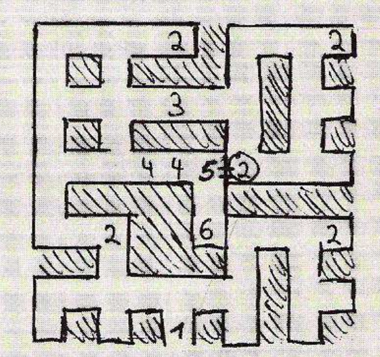
Hier nun ein paar Antworten auf die **ULTIMA IV**-Fragen aus Ausgabe 11/88: Um „Nightshade" und „Mandrake Root" zu finden, braucht man erstmal einen Sextanten (Item D im Guild Shop). Die Reagenzen findet man bei Vollmond (!) bei folgenden Koordinaten: „Mandrake Root": DG LG (westlich von Vesper); „Nightshade": JF CO (westlich von Paws). Die „Candle of Love" findet man in Cove in einer Geheimkammer neben der Kirche (mit Boot in Strudel fahren bzw. Blink-Spell). Die weiteren Gegenstände: „Bell" bei NA LA; „Horn" bei KN CN; „Skull" bei PF MF; „Book" im Castle Lycaeum. „Magic Wands" gibt's im „Bucaneer's Den". Und dann auch gleich noch die Antwort zur **ULTIMA III**-Frage: Ein Magier bekommt nur dadurch ein höheres Intelligenzniveau (und damit mehr Spellpoints), indem er es sich im Shrine im Land Ambrosia kauft. Vielen Herzlichen an alle Einsender!

Nun werden auch die Probleme bei **THE PAWN** (11/88) aus dem Weg geräumt: Direkt von Wolfgang Fröde haben wir diese Korrektur erhalten: „Give the prism to the dragon", „shine the white at the hobbits", „show the hobbits to the dragon", „point the white at the hobbits". So, jetzt müßte's eigentlich gehen ...

Hier auch ein paar Tips für **THE SERPENT'S STAR**, die uns Christian Ochsner zusandte: Von der Stadt aus geht man zuerst zur „Caravan". Dort beim Händler alles bis aufs Pferd kaufen (zuerst die Satteltaschen, da dann alles rein) und weiter nach Osten gehen. Bei der nun kommenden Kreuzung nach Nordosten, Richtung Ben-Sa gehen, wo man bald zum Inn kommt. Dieses mit „Enter Inn" betreten und sich an den rechten Tisch zum „Explorer" setzen. Diesem kauft man einen Drink und redet ihn danach mit „Talk to Explorer" an. Diesen Vorgang sollte man solange wiederholen, bis der Kerl einem die Lampe mit dem Öl schenkt (sollte man noch Geld haben, kann man beim alten Mann ebenso verfahren und sich so ein wenig mit ihm unterhalten). Nun „Sleep" eingeben, und man sucht sich eine stille Ecke zum schlafen. Am nächsten Morgen rausgehen und in Richtung Nordosten weitermarschieren, bis man zur alten Hängebrücke kommt, die man kurzerhand überquert. Man geht nun automatisch nach Osten und kommt in die Schlucht, welche man mit „E" durchquert. Nun ist man am Kloster („Monastery"), dem man sich nähert, um ans Tor zu klopfen. Dem Mönch, der daraufhin ein Sichtfenster öffnet, zeigt man die (hoffentlich) verbliebenen Goldmünzen, die dieser sich grabscht und das Tor öffnet. Mit „Enter" kommt man in den Gebetsraum der Mönche, in den man sich zielstrebig dem Buddha nähert (ein kleiner Gag: einer der Mönche tut nur so, als würde er beten). Dort legt man die zu Beginn beim Händler erworbene Butter auf den kleinen Altar, woraufhin ein netter Mann aus einer bisher von einem Wandteppich verdeckten Tür tritt, und einen zu einem Plauderstündchen mit dem Abt einlädt. Mit „Step Forward" kann man durch besagte Tür treten, woraufhin man in einen Korridor gelangt. Dieser macht eine Biegung und kommt dann an eine Abzweigung nach rechts, die man aber jetzt noch nicht nimmt. Also geradeaus weiter! Man kommt so in den Privatraum des Abts, den man mit „Ask Abbot about the Lhasa Scrolls" anredet. Nun führt dieser uns in die Bibliothek (der Weg von eben), wo diverse Scrolls aufbewahrt werden, von denen er uns eine präsentiert (gut lesen!). Das sind natürlich nicht **die** Scrolls, die man sucht, aber immerhin ... Schön' Dank an Schumi!

Durch den **STIFFLIP**-Treibsand kommt man mit „Use Reed". Thanx Michael!

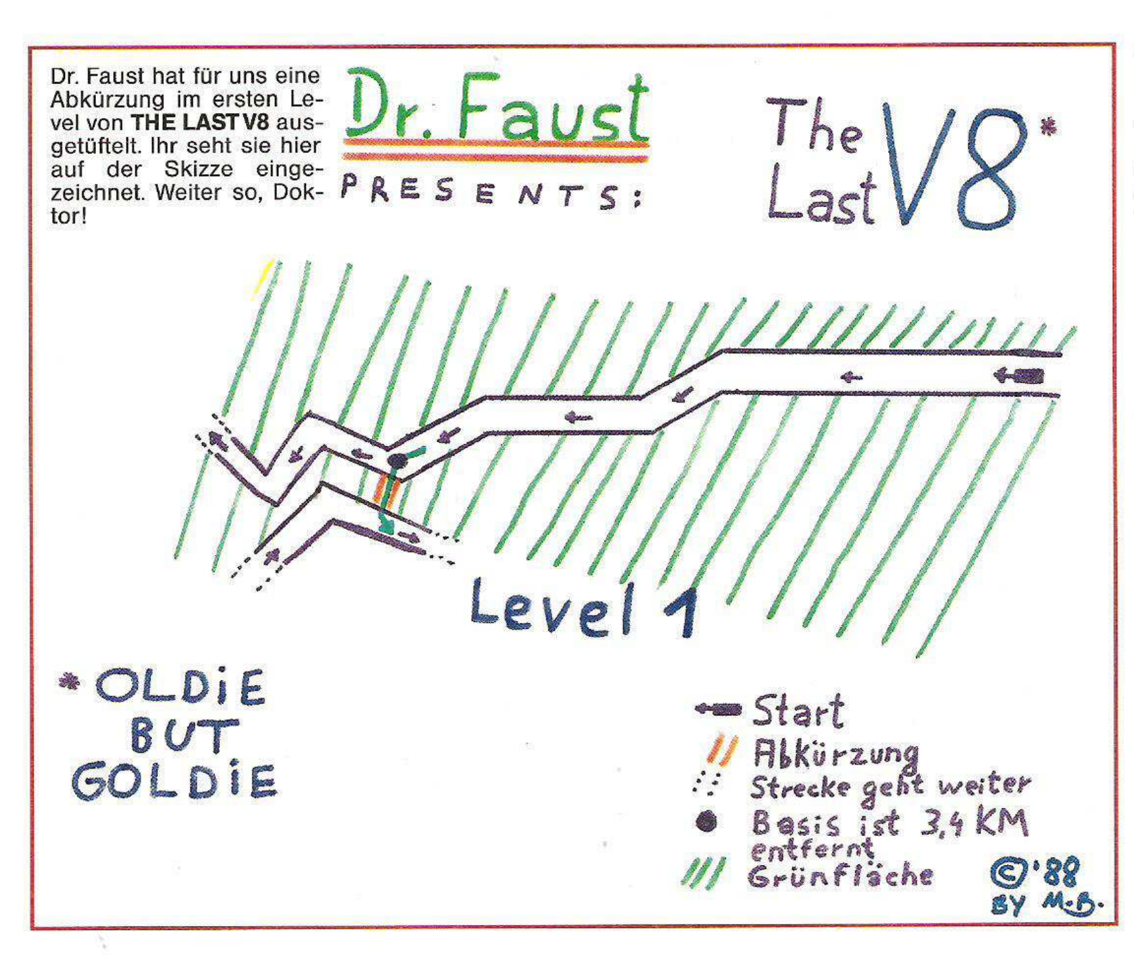
Bei **UNINVITED** kommt man so ins Magisterium: – Die Hunde vertreibt man mit dem Spruch „Instantum Illuminaris Abraxas".
- In der Kirche muß man dem Steinkopf „Specan Heafod Abraxas" sagen, und die Tür öffnet sich.
- Den großen Kerzenständer anzünden und mitnehmen; dann aus der Kirche rausgehen.
- Die Karte zeigt das Labyrinth. 1=Eingang, 2=Grabsteine, 2 (diese „2" bitte mit Kreis drumherum !!!!!!)=An diesem Grab Blumen hinlegen, und ein Geheimgang nach Westen öffnet sich, 3=Zombie (mit Amulett vertreiben), 4=Gruppe Zombies (unbesiegbar!), 5=Schloß mit dem Schlüssel (Stuhl im Wohnzimmer) öffnen (vorher noch den Käfig aus dem Trophäenzimmer öffnen!). Dann „Operate-Käfig-Vogel", und der Vogel ist im Käfig gefangen. 6= Den Käfig einfach öffnen, und das rote Monster gibt den Gem frei, mit dem man ins Magisterium kommt. Von Noco!



Und hier noch eine Antwort auf eine der Fragen unseres belgischen Lesers: **TRINITY**: Den Rubin kann man dem Dieb wieder abnehmen (töten, klauen). Von Alexander Wichtermann aus Pfronten (Hi!).

Die **XR 35**-Fummelei, die „Mr.-Rossi" suchte, befindet sich dummerweise im selben Heft, und zwar eine Seite vor der Frage (also auf Seite 93).

Hier ist die Antwort zur **GUILD OF THIEVES-Frage** aus 12/88: Die Made ist im Schlafzimmer des Wächters im Faß unter dem Bett. Made auf die Nadel (Nähkästchen), mit Faden aus Billardstock, fertig!



Dr. Faust hat für uns eine Abkürzung im ersten Level von **THE LAST V8** ausgetüftelt. Ihr seht sie hier auf der Skizze eingezeichnet. Weiter so, Doktor!

So, da hätten wir auch einige Passwörter für **ELIMINATOR,** und zwar von Volker Härle, AMEOBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, JAMMIN. Diese muß man blind eingeben.

★★★★★★★★★★★★★★

Und bei der ST-Fassung von **KAISER** macht man's so: Als erstes kauft man alles zusammen, was nur geht (auch Teile des Palastes und der Kathedrale). Wenn man jetzt alles hat, was man möchte, speichert man den momentanen Spielstand ab. Dies muß allerdings im selben Jahr geschehen wie die gewaltige Schuldenaufnahme. Jetzt kann man das Spiel wieder laden, und man besitzt alles, was man sich gekauft hat; die Schulden sind weg! Thanx Marco Hartmann!

★★★★★★★★★★★★★★

Ein paar Tips für **SUPERSTAR SOCCER:** Gleich am Anfang sein gesamtes Geld ein einen 90er Center Forward investieren. Als nächstes wäre es günstig, sich einen 99er Goalie zu kaufen. Am wenigsten Geld muß man zahlen, wenn man einen jüngeren Spieler gegen einen älteren tauscht oder sich einen verletzten Spieler kauft; dieser sollte aber nicht für allzu viele Spiele ausfallen (maximal 3). Wenn man 1-2 Absagen erhalten hat, sollte man es lassen oder es bei einem anderen Team versuchen, denn sonst verliert man zuviele Trading-Points. Man braucht auch nicht

Ein paar Pokes für **CYBERNOID II** für den C-64, die man allerdings nur mit einem Modul eingeben kann, gibt's hier: POKE 13032, 44 für unendl. Waffen; POKE 20156, 0 für Kollisionsabschaltung; POKE 20205, 36 für unendliche Leben; Schön' Dank an Zeljko Markovic!

★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **VINDICATOR** eine Runde weiterkommen möchte, muß man einfach einen Reset geben und dann SYS 50393 eingeben. Hi TMS!

★★★★★★★★★★★★★★

Und hier haben wir auch einmal ein paar Tips zu **ULTIMA IV.** Here we go: Das Silver Horn findet man auf einer kleinen Insel im Westen vom Spirit Wood. Einfach mit Search suchen. Man kann im Lyceum durch ein Teleskop schauen. Hier sieht man, wie das Dorf, das Schloß, bzw. die Stadt aussieht. Einfach einen Buchstaben zwischen A und P wählen. Man kann den Spirit-Shrine nicht zu Fuß und auch nicht mit einem Boot erreichen. Also zum Gate gehen, welches alle Vollmonde mal auftaucht, und in es hineintreten. Kurze Zeit später befindet man sich im Spirit Shrine und kann meditieren. Immer die Menschen nach Job und Heal fragen. Man erfährt sehr interessante Dinge, z. B. Sprüche ... Die Spirit-Rune findet man in der Schatzkammer von Lord British. In den Dungeons und Städten sowie in Schlössern immer nach Geheimgängen suchen. Die Zutaten sollte man immer auf einer Zahl von 30 stehen haben (außer Nightshade und Mandrake). Immer 15-25 Gems dabeihaben. In den Dungeons sind sie sehr nützlich. Sie sind zwar teuer, geben aber eine Menge her. Man braucht nicht immer Fackeln zu kaufen. Ein Light-Spruch tut es auch. Magische Schlüssel sind immer nützlich. Also immer mindestens ein Dutzend haben. Man bekommt den Sextanten in jedem Guild-Shop. Einfach im Shop „D" drücken. Ein Sextant kostet 900 Goldstücke. Wenn ein Wesen flieht, sollte man es auch fliehen lassen. Den Armen immer etwas geben. Öfters mal meditieren. Ein kleiner Trick: Öffnet man eine Schatzkiste und wirf vergiftet, nehme man, falls vorhanden, eine weitere Schatzkiste und öffne diese. Mit etwas Glück ist in der zweiten Kiste eine Schlaf-Falle eingebaut. Hat der vergiftete Spieler diese Truhe genommen, und wacht wieder auf, ist er seltsamerweise geheilt. Schön' Dank an Gregor Mendel und Jens Engemann.

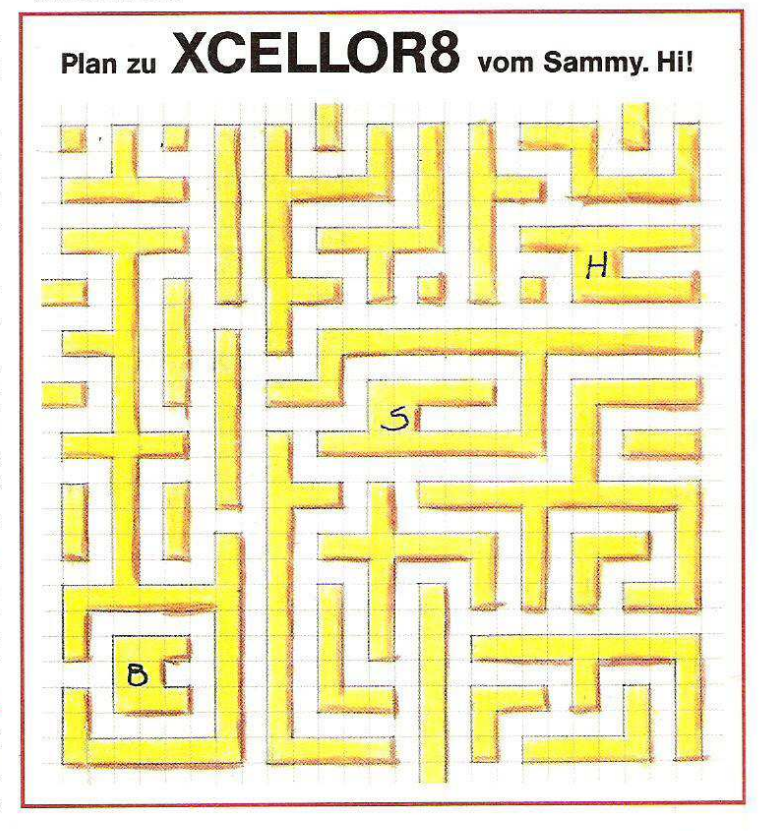
★★★★★★★★★★★★★★

Der eindeutig beste Basketballspieler bei **STREET SPORTS BASKETBALL** ist Kevin. Das beste Team besteht aus Kevin, Butch und Ralph bzw. Radar. Schön Dank an alle Einsender.

★★★★★★★★★★★★★★

Hier fehlten noch 3 Zeilen, deswegen wünscht Euch Uli mal 'n guten Rutsch!

Plan zu XCELLOR8 vom Sammy. Hi!



unbedingt eine Mannschaft, die nur aus 99er-Spielern besteht, um Meister zu werden. Es genügen durchaus ein 99er CF, ein 99er GK und u.U. ein bis zwei 70er oder 80er-Spieler. Wichtig: Je besser man in der Tabelle plaziert ist, desto weniger TP's bekommt man. Ist man z.B. Meister, bekommt man nur noch 16 (!!) TP's. Am leichtesten sind Tore zu erzielen, wenn man an den unteren Spielfeldrand läuft und in der gegnerischen Hälfte aufs Tor schießt, wenn die erste Strafraumgrenze gerade in Sicht kommt und der Schußbalken den rechten Rand des Rechtecks berührt. Der BAll fliegt jetzt ins lange Eck. Steht der Torwart nicht gerade in dieser Ecke, hat er kaum eine Chance, den Ball zu halten. Bei 99er-Torwarten klappt dies leider nicht ganz so oft. Also nicht gleich verzweifeln, sondern öfters mal ausprobieren. In Spielen gegen Erstligisten kann man folgendes probieren: Man läuft bis kurz vor die Eckfahne, geht ein Stück in Richtung Strafraummitte und flankt. Die Bälle kommen meist hoch, und so ist es kein Problem für einen etwas besseren Spieler des Teams, den Ball mit dem Kopf oder per Fallrückzieher in den Maschen zu versenken (huijui!). Beim Abwurf des gegnerischen Goalies sollte man sich ruhig ein Stück hinter den CF der anderen Mannschaft stellen. Das hat den Vorteil, daß man bei den Abwürfen schneller am Ball ist und eventuelle Fallrückzieher gut beantworten kann. Auch ist es ratsam, den Ball lieber abzugeben als draufzubolzen, wenn man sich im gegnerischen Strafraum befindet. Das braucht man aber nur bei 80er-90er-Goalies zu tun. Immer auf Abpraller gefaßt sein. Und noch etwas: Man nenne seine Mannschaft ED RINGLER. Dann starte man eine neue Saison. Nun nenne man alle Spieler FFINCH. Danach geht man auf die Option „Spielertausch" und tauscht die jeweils gegenüberstehenden Spieler gegeneinander aus. Dabei gibt man als Ablösesumme 0 TP's ein, drückt RETURN und gleich noch ein paarmal SHIFT und RETURN. So kann man sich dann die besten Spieler aus den Ligen zusammensuchen. Hoffentlich klappt's. Vielen Dank zumindest an Raban Funk!

★★★★★★★★★★★★★★

Und dann noch einen Tip für die **FUGGER:** Bei Spielbeginn drei Spieler anwählen (am Schluß bleibt nur einer übrig). Spieler eins schickt ein Fuhrwerk nach Einbeck, Spieler zwei überfällt Spieler eins. Nun besticht Spieler eins Spieler zwei mit 90.000 Talern. Dies wird mehrmals wiederholt, bis man etwa 30.000.000 Taler besitzt (ist da nicht 'ne Null zuviel?). Spieler eins endet im Schuldturm. Nun muß Spieler zwei Karl in jeder Runde mit 30.000 Talern unterstützen. Wenn die Taler verbraucht sind, und man in der Gunst von Karl noch nicht die weiße Stufe erreicht hat, muß man mit Spieler drei dasselbe wie mit Spieler eins machen. Thanx to Axel Hayen!

★★★★★★★★★★★★★★

Und dann war da noch die halbe Lösung zu **STIFFLIP & CO.**, die uns Sven Feiden aus Philipsthal hat zukommen lassen: 1. General Ole die Smith & Wesson geben. 2. Alle Figuren nach oben in die Bar bringen, um Schlägereien mit den bösen Buben zu vermeiden. 3. Nun nimmt Miss Primbottom eine Münze und geht rechts in den Nebenraum der Bar. 4. Sie nimmt den Handzettel und bindet den Faden am Seil fest. Nun zieht sie am Faden, und prompt erscheint der Barkeeper. 5. Man kauft bei diesem Kiste und Glas. 6. Nun geht man zurück und gibt Stifflip die Kiste. Die Haarspange gibt man Prof. Braindeath. 7. Geht man nun geradeaus bis zum Baum. 8. Klettert man hoch und bindet das Seil los (Seilfalle ausschalten). 9. Die Liane aufheben und springen, Liane wiederum aufheben und springen. Hier nun die Kristalle aufheben. Liane nehmen und daran hochklettern. 10. Nun steckt man den Handzettel in den Bienenstock und zündet diesen an. Die Bienen verschwinden, und man kann den Honig in das Glas tun. Springen, bis man im Sumpf landet. 11. Man geht runter zum Affen und tauscht den Honig gegen die Banane. 12. Zurück zur Bar. 13. Prof. Braindeath die Kristalle und das Radio von Colonel Bargie geben. Man gibt die kleine Münze Stifflip. 14. Prof. Braindeath tut die Kristalle und die Haarspange ins Radio. 15. Nun geht der Professor zum Barkeeper und schenkt ihm das Radio. 16. Man erhält Gummihandschuhe und Visitenkarte. Diese gibt man Stifflip. 17. Stifflip sucht das Salz, begibt sich szum Sumpf und nimmt das Schilf. 18. Man beschneidet das Schilf und begibt sich in die Schlangengrube. 19. Die Schlange bildet einen Weg nach oben wenn man ins Schilf bläst und so eine Melodie erzeugt. 20. Wenn man im Moor landet, muß man ebenfalls auf dem Schilf blasen. Das Salz auf die Blutegel reiben. 21. Am Ufer des Sumpfes angekommen die offene Kiste fallen lassen, so daß die Spinne hineinkrabbelt. Die Kiste schließen. 22. Zurück zur Schlangengrube. 23. Colonel Bargie begibt sich ebenfalls zur Schlangengrube und nimmt Salz, kleine Münze und Schilf. Nun durch den Sumpf. Die Münze ins Fernglas stekken und durchgucken. Man sieht eine Brücke. 24. Links kommt man zu einem Sumpf mit einem Wandteppich, welchen man entfernt. Stifflip kann durch das Loch nachkommen. Den Aal nicht anfassen, da elektrisch geladen und für Gummihandschuhe zu glitschig. 25. Über die Brücke gehen und die Holztür der Höhle mit der Axt zerschlagen. Man findet Gold. Und hier ist auch der Einsender mit seinem Latein am Ende ... Danke!

★★★★★★★★★★★★★★

Da haben wir doch glatt noch einen Tip für den **SOUNDTRACKER** erhalten: Wenn man eine Spur in ein anderes Stück übernehmen möchte, muß man sich lediglich die Spur in den Buffer nehmen (wie beim Kopieren), das andere Stück laden und die Spur einsetzen. Von Gian-Philip Andreas.

★★★★★★★★★★★★★★

Poke für **BATTLE ISLAND:** POKE 50228, 141 für unendliche Leben, SYS 24064 für Restart.

★★★★★★★★★★★★★★

Poke für **HALCYON:** POKE 8475,142 für unendliche Leben, POKE 4229, (4952) für die Levels, SYS 2560 für Restart.

★★★★★★★★★★★★★★

Für alle, die das **Action Cartridge Plus** und **Katakis** für den C-64 haben: Die Speicherzellen $36AF-$36B1 und $3717-$3719 mit $EA füllen: gibt unendliche Leben. Hallo an ganz Plasma.

Dies ist eine Lösungshilfe zu **SHADOWGATE:**
Nach qualvollen Stunden aufreibender Denkarbeit und mit schweißtriefenden Gesichtern ist es gelungen, das Adventure Shadowgate auf dem Amiga (fast) zu lösen.
Totenkopf öffnen und Schlüssel nehmen, Doppeltür öffnen, Buch öffnen und Schlüssel nehmen, wieder in die Halle gehen und rechte Tür öffnen, alles nehmen und durch die Doppeltür gehen.
Nach rechts gehen, durch die rechte Tür, die Tür neben dem See öffnen, durch den Wasserfall.
Stein wegschieben (operate) und Beutel nehmen, aus dem Wasserfall gehen und 2-3 Steine nehmen, zurück gehen und linke Tür nehmen, weißes Juwel (Beutel) in Öffnung legen, Eiskugel nehmen und in Haifischsee werfen, Schlüssel und Kugel nehmen (Eis erwärmen).
Wieder in den Podest-Raum gehen und Tür öffnen, unbedingt Schild nehmen, dann Hammer und Speer, in Gruft gehen und rechten Sarg aufmachen, Mumie verbrennen und Zepter nehmen. Zurück zur Halle mit dem Buch und Geheimtür (Stein) öffnen.
Pfeil nehmen und linke Fackel operaten, Geheimgang betreten und linke Brücke nehmen, Mantel anziehen (wichtig).
Zum Seil „epor" sagen und gegenüberliegende Tür öffnen, blaues Juwel in Öffnung legen, „scroll" nehmen, wieder raus gehen und alle Phiolen nehmen, Seil hochklettern, mit dem Hammer mittleren Spiegel zerbrechen und Besen nehmen, Eiskugel in Flammen werfen, Troll mit Speer verjagen, Stein in Schleuder legen und mit Schleuder Zyklop töten, Eimer hochziehen und Handschuh nehmen.
Durch linke Tür gehen, Schreibtisch öffnen und alles nehmen, Brille aufziehen, dickes Buch lesen und mitnehmen, Bücher lesen (nicht wichtig, aber lustig), rotes Juwel in Öffnung legen und Geheimgang betreten, mit Scroll (Terra Terrak) Globus öffnen und Trunk trinken, Schlüssel nehmen und wieder auf Flur gehen.
Linke obere Tür betreten und Geheimfach (Boden) öffnen, heiliges Wasser nehmen und alle anderen Phiolen, in Garten gehen und Handschuh anziehen, Flöte nehmen, Flöte spielen und Diamanten nehmen, zurück auf Flur gehen und mittlere Tür öffnen, Teppich verbrennen und Schlüssel nehmen, rechte Tür öffnen, alle Türen öffnen und in die rechte Tür gehen. Rätsel lösen (Besen Hufeisen, Blasebalg, Spiegel, Landkarte), hochgehen und Shotting Star von Karte nehmen, Karte zur Seite schieben und Stab nehmen, weiter hochgehen und Mädchen mit Silberpfeil töten, „Spike" nehmen und zurückgehen, linke Tür nehmen.
Silberhorn nehmen, erscheinenden Hund mit heiligem Wasser töten, Horn wieder aufnehmen und hochgehen, Drachen mit „Shooting Star" töten und „Bladed Sun" nehmen, zurückgehen und mittlere Tür nehmen, links gehen, Stab in Halter stecken und Zauberstab nehmen.
Links gehen und Beutel nehmen (nicht Gold), zurück in Flur gehen, dann den Throneroom betreten, König Zepter in die

Hand geben und Juwel in die Öffnung legen, Geheimgang betreten und geradeaus gehen (nicht links!), rechts gehen und offenes Zauberbuch auf Dämonen „operaten".
Über Brücke gehen und Hebel betätigen, Kombination = 3-2-3, „Silver Orb" nehmen und zurückgehen, „Scroll" (Instantum) auf Gargoylen „operaten", durchgehen und Brunnen öffnen, große Münze in Brunnen werfen, dann hindurchgehen. Gong schlagen und Fährmann bezahlen, „Bladed Sun" in Schwertsymbol legen und Horn blasen, Geheimgang betreten, den letzten Schritt dürft Ihr selber machen! Denkt an die Silver Orb!!
Schön' Dank an Uli Braun!

★★★★★★★★★★★★★★

...haben wir auch endlich ein paar Tips für **DIE ERBSCHAFT** von Marcus Borne bekommen.
Im Gebäude: Tasche nehmen, Geld vom Teller nehmen, unbedingt den Pass mitnehmen. Was gibt man den Leuten im Treppenhaus? Chinese: Kerzenleuchter; Farbiger: Trompete; Mann mit Augenglas: Ring; Dikker Mann: Füller; Alter Mann: Geld; Lila Hexe: Geld; Zahnarzt: Geld; Gangster: Revolver; Mann mit gestreiftem Pullover: Kaktus; Am Telefon Geld in den Schlitz werfen und Taxi rufen (Nummer steht am Taxi vor der Tür).
Am Flughafen: Am Eingang verliert man seinen Pass. Dem Penner Geld geben. Am Kiosk ein Sandwich und die Zeitschrift „Mon Tricot" kaufen. Etwa um 11.19 Uhr (oder später) dem Zöllner den Pass geben. Man darf passieren (Gate 5). Wenn der Entführer im Flugzeug das Wollknäuel verlangt, gibt man ihm die Zeitschrift. Er verschwindet. Wenn man in Las Vegas dem Rocker begegnet, muß man ihm im Notfall die Banane geben (vorausgesetzt, man hat sie mitgenommen). Bus Nr. 9 nehmen. So, Jungs!

★★★★★★★★★★★★★★

Und einen Cheat für die Schneider-Version von **SUPERSPRINT**: Um keine Probleme mit den Zusatzausrüstungen zu bekommen, muß man einfach links oben, neben der Rundenanzeige des einen gegnerischen Wagens, mit dem eigenen Wagen hineinstoßen und weiter Gas geben. Nun wird die Anzeige für die gesammelten Punkte sprunghaft ansteigen. Dies gelingt in allen Runden, ist aber nur im Zweispielermodus möglich, da ein Spieler ja das Rennen gewinnen muß.

★★★★★★★★★★★★★★

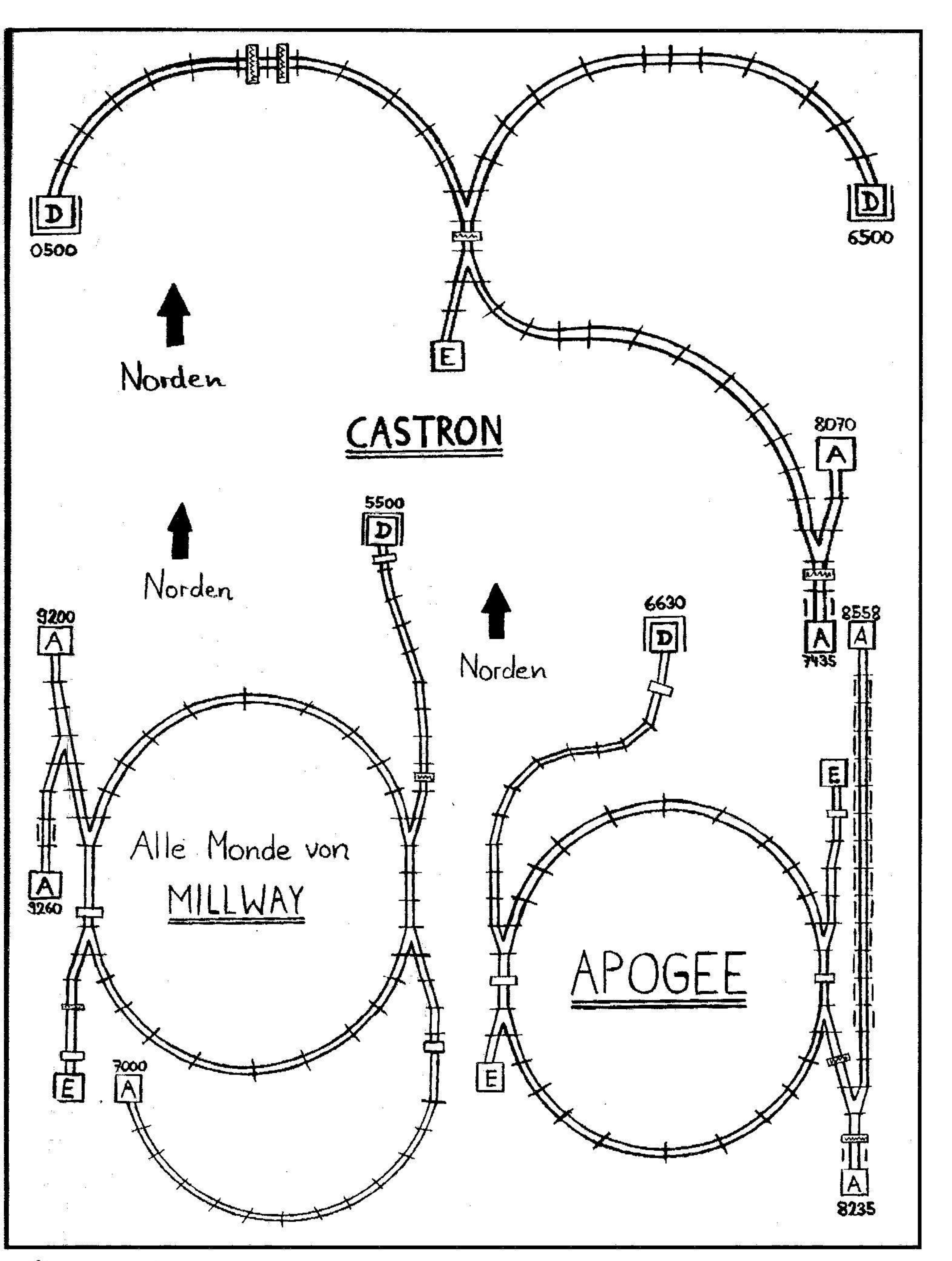
Hier ein Code für **PUNCH OUT** auf dem Nintendo: 135 792 468; Danach *Select* halten und die Knöpfe *A* und *B* gleichzeitig drücken.

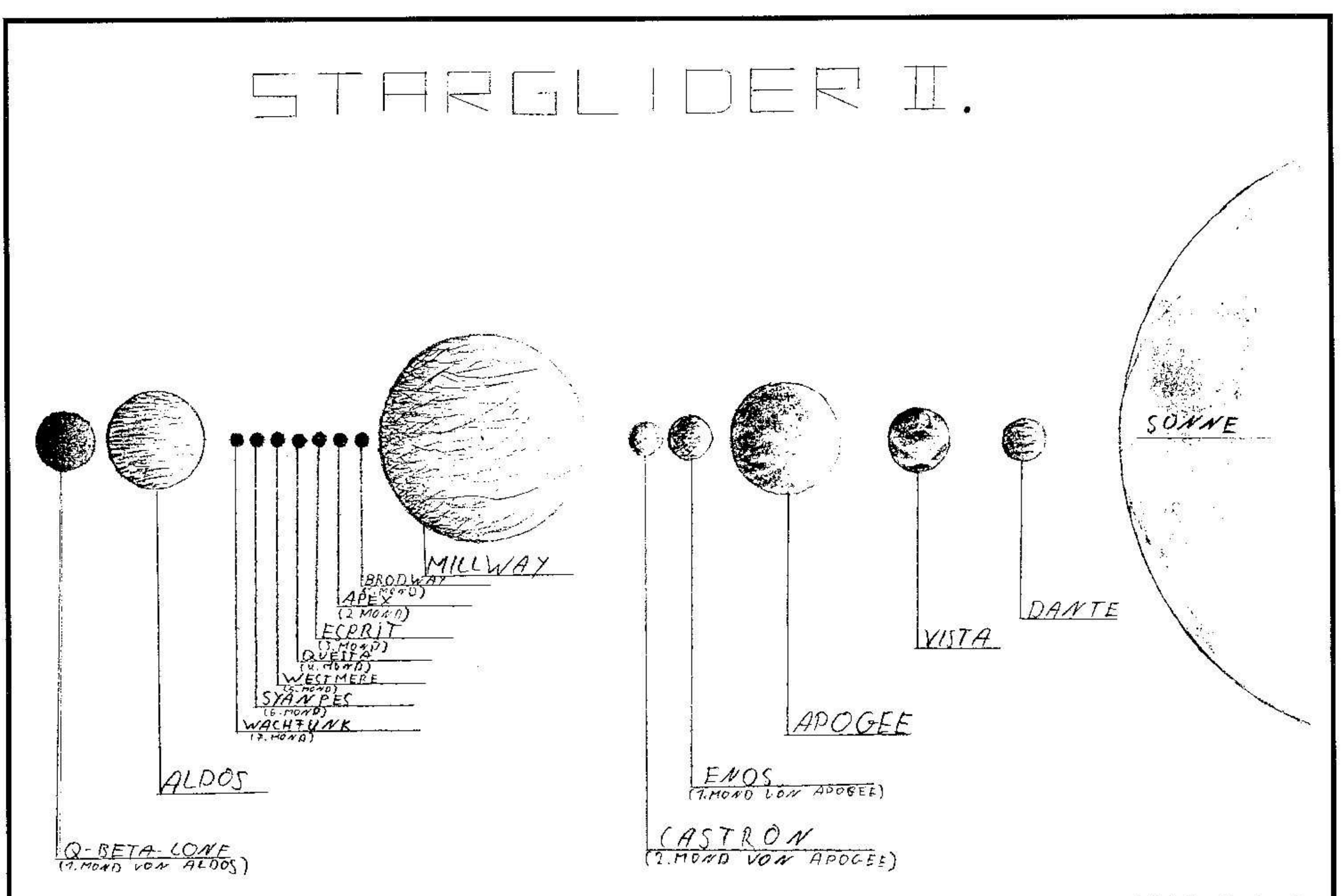
STARGLIDER 2

Von Reto Spinnler aus Liestal haben wir Tips und Karten zu **STARGLIDER 2** erhalten. Fangen wir gleicht an:
1. Vulkangase: Der Planet Dante Hat auf seiner Oberfläche Vulkane, aus welchen Lavagestein und Energie austreten. Um die Energie aufzunehmen, muß man die Icarus über dem Vulkankrater plazieren. Dabei muß beachtet werden, daß man oberhalb der Reichweite des austretenden Lavagesteins sein sollte. Es werden dabei alle drei Energiesäulen aufgeladen!
2. Energieleitungen: Energieleitungen befinden sich zwischen den roten Energietürmen, bewegen sich und sind blau gefärbt. Um die Icarus aufzutanken, muß man zwischen zwei Energietürme fliegen, und zwar auf der Höhe der Energieleitungen. Es werden dabei außer dem Schutzschild (grau) alle Energiesäulen aufgeladen (Laser und Antrieb). Diese Methode ist allerdings recht gefährlich. Da leider der Schutzschild nicht aufgeladen wird, können einem feindliche Jäger etc. recht arg zusetzen. Deshalb erst das Gebiet „säubern", bevor man flott auftankt. Wie in der Anleitung beschrieben, gibt es noch mehr Methoden, um Energie aufzutanken. Diese sind aber langsam und mühevoll.
Allgemeine Tips: Die Piratenschiffe haben manchmal interessante Gegenstände an Bord. Diese Gegenstände erhält man, indem man zunächst das Piratenschiff zerstört, und anschließend den Gegenstand aufsammelt.
Kreaturen wie z.B. „Egron Mechanical Whale", „Trypus" oder „Columbus" findet man vor der Sonne und vor dem Planeten Millway. Vermutlich tanken diese Kreaturen hier leicht ihre Energie auf, was wiederum für die Icarus recht mühsam und schwierig ist.
Falls man einen Gegenstand an einer Dockstation handeln möchte, sollte man „J" (Jettison) drücken und warten, bis der Gegenstand an der Frontwand auftaucht. Zu diesem Zweck fliegt man möglichst nahe zur Wand (auf die Radaranzeige achten; Gegenstände blau).
Die Planeten und ihre Monde: 1. Planet Dante: Man findet: Vulkane zum Tanken, „Cluster of Nodules", „Pulsing Pyramides"
2. Planet Vista: Man findet: „Bouncing Ball"
3. Planet Apogee: Untergrund: Dock 6630: „Welcome to apologee Jaysan, Katra and Agro. My name is Trem. I am the depot supervisor. We've been expecting you. If you can help us, then we can help you. We are short on supplies due to the Egron presence. Do you want us to build a Neutron bomb for you? If your answer is Yes: Press the Y-key. If your answer is No: press the N-Key (Vorsicht mit amerikanischen Tastaturen!) You ask us for the bomb so that we might do this, you must get for us Supplies and Materials. These are the following: – A case of nuclear fuel, – A case of vistan wine, – A lump of mineral rock, – A crate of castrobars, – An egron mini rocket, – An asteroid, – A flat diamond, – A cluster of nodules, and finally you must find and bring back Professor Halsen Taymar without whose expertise we could not construct a Neutron Bomb. Our reports indicate that the professor is currently heading a research team on Broadway that being the first moon of the gas giant Millway. We advice you not to go near to the atmosphere of Millway, since the pressure will surely destroy Icarus. We of Apogee depot 1 wish all three of you the best of luck!, Waffensysteme: keine
1. Mond Enos: Man findet: „Petrified Trees"
2. Mond Castron: Untergrund: Depot 6500: Welcome to this Depot. In exchange for a „Petrified Tree", we will give you a „Crate of castrobars", Waffensysteme: vier „Bouncing Bombs"
Depot 0500: Welcome to this depot: In exchange for a „Bouncing Ball", we will give you a „Case of vistan wine", Waffensysteme: vier „Bouncing Bombs"
4. Planet Millway: Kann nicht betreten werden, da die Atmosphäre einen viel zu hohen Druck aufweist (siehe message von Depot 6630 auf Apogee).
1. Mond Broadway: Untergrund: Depot 5500: „Welcome Jaysan, Katra and Agro. This depot si used as a research facility designing new weapons. If you should find Professor Halsen Taymar, he said that he had a useful gift for you", Waffensysteme: vier „Homing Missiles"
2. Mond Apex: Untergrund: Depot 5500: „Welcome to this depot. In exchange for a Pyramid, we will give you a Lump of mineral rock", Waffensysteme vier „Homing Missiles"

Legende:

- Feld
- rotierendes Feld
- Tor (öffnen → 1 Schuss)
- Energietor (öffnen → ca 3 Schüsse)
- E = Endstation (keine Nachricht)
- D 9200 = Dockstation (mit Nachricht und Koordinaten)
- A 9240 = Ausgang/Eingang (mit Koordinaten)
- Kreuzung


D
0500
D
6500
E
Norden
CASTRON
8070
A
5500
D
Norden
9200
A
6630
D
8558
A
A
7435
Norden
E
A
9260
Alle Monde von
MILLWAY
APOGEE
E
7000
A
E
A
8235



3. Mond Espirit: Untergrund: Depot 5500: „Welcome to this depot. In exchage for an Icarus Pilot Coach, we will give you a Case of nuclear fuel", Waffensysteme: vier „Homing Missiles"
4. Mond Questa: Untergrund: Depot 5500: „Welcome to this depot. In exchange for an Egron Mechanical Whale, we will give you a Flat Diamond", Waffensysteme: vier „Homing Missiles"
5. Mond Westmere: Depot 5500: Welcome to this depot. In exchange for an Asteroid, we will give you an Egron Mini Rokket", Waffensysteme: vier „Homing Missiles"
6. Mond Synapse: Untergrund: Depot 5500: „Welcome to this depot. In exchange for an Ecron Duck, we will give you a Cluster of Nodules", Waffensysteme: vier „Homing Missiles"
7. Mond Wackfunk: Untergrund: Depot 5500: „Welcome to Wackfunk Depot. We offer Ship Repairs in exchange for Goods. Use the I-key to see the Inventory, the G-key to give to us and the E-key to exit", Waffensysteme: vier „Homing Missiles"
5. Planet Aldos: Man findet: Auf 5720: Icarus Pilot Coach, -Crap Metal, – Case of Nuclear Fuel, – Satellite Dish
6. Planet Q-Beta: Man findet: Lump of Mineral Rock; Um Q-Beta schwebt ein von weitem sichbarer gelber Mond. Kommt man näher, verschwindet der Mond und zum Vorschein kommen Egron Mini Sentinels, die einen großen Kreis bilden. Ist dies vielleicht der Ort, an dem die Egronen ihre Hauptbasis errichten? Viel Spaß auf der Suche nach Professor Halsen Taymar und besonderen Dank an Reto Spinnler!
Gleichzeitig haben wir aber auch noch eine Aufstellung aller Planeten und ihrer Entfernungen zu der Sonne, diese allerdings stammt von Micha (nicht von unserem!).

Von Michael Treichel haben wir einige Tips für **ALIEN SYNDROME** erhalten: Erst allgemeine Tips: Immer auf dem Feuerknopf bleiben, die einzusammelnden Figuren kann man ja nicht abschießen. Den Laser (L) benutzen, damit man über den gesamten Bildschirm feuern kann. Und nun etwas spezieller: **Level 1**: Auf die rote Öffnung feuern, bis der Alien explodiert. Dem grünen Kopf nur ausweichen, dem braunen Kopf ins Maul feuern. **Level 2**: Die herumkreisenden Punkte abschießen, dann dem Alien ins Maul feuern. **Level 3**: Die seitlichen Rundungen des Aliens abschießen, warten, bis die Augen auf dem Bildschirm kreisen, und dann auf die rote Stelle in der Mitte des Aliens feuern. **Level 4**: Auf das grüne Teil in der Mitte der „Heuschrekke" feuern. **Level 5** (Schlußalien): Auf dem herumkreisenden Kopf schießen. Die Figuren einsammeln und ab zum Ausgang. Nun beginnt der ganze Spaß wieder von vorn, nur etwas schneller. Die Tips gelten zumindest für C-64 und Atari ST.

★★★★★★★★★★★★★★

Und noch einen Tip für **PORTS OF CALL**: Wenn die Meldung „ship on collision course" kommt, sollte man so reagieren: Speed nach hinten (volle Pulle!) und ca. 30-40 Grad nach rechts drehen. Wenn man es geschafft hat, bekommt man „congratulations"! Von Sascha Lerschen.

★★★★★★★★★★★★★★

Hier haben wir ein paar Tips zu **POOL OF RADIANCE**. Zunächst ein netter Cheat: Man geht mit seiner Party auf „Sokol Keep". Hier findet man nach einigem Suchen eine große Gruppe Orcs und Hobgoblins. Hat man diese vernichtet, geht man in den Tempel und kämpft gegen den „Obergeist" (Nur ein „Hero" kann ihn besiegen). Wird nun ein Charakter von dem Geist getroffen, wird er „gedrained" und stirbt. Nun kommt es aber in 50% der Fälle vor, daß der getroffene Charakter über zwei Millionen EP und bis zu 250 HP bekommt (Programmfehler?). Wenn nun der Geist getötet ist, geht man zurück in die Stadt und läßt den getroffenen Charakter wiederbeleben. So hat man einen netten Übercharakter erschaffen. Vielen Dank an Sascha Behles aus Gummersbach!

Hier ein Überraschungspoke für **BUBBLE BOBBLE** auf dem CPC: POKE &111E, 0.

★★★★★★★★★★★★★★

Gibt man bei **HADES NEBULA** in die Highscoreliste *MONITOR* ein, erhält man unendlich viele Leben.

★★★★★★★★★★★★★★

Beim **ROADRUNNER** (ST) sollte man im zweiten Level auf dem höchsten Weg anstatt runterzulaufen, einfach gerdeaus weiterrennen (klappt meistens). Von Carsten Pfeiffer.

★★★★★★★★★★★★★★

Poke für **HAWKEYE:** POKE 6105, 189: SYS 23558.

★★★★★★★★★★★★★★

Pokes für **BATTLE ISLAND**: POKE 37765, 44 (UE); POKE 64080, 44 (UG); POKE 50228, 44 (UL); Neustart mit SYS 24064. Thanx Nick Bayeler!

Der Access-Code für den zweiten Teil von **GAME OVER II** auf dem Atari ST lautet: 11423.

★★★★★★★★★★★★★★

Beim Spiel **ALTERNATE REALITY-THE CITY** ist der Heiler am Westtor recht vergeßlich.

★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man im Titelbild, zumindest der C-64-Fassung, von **JACK THE NIPPER II** die Leertaste drückt, bekommt man zehn Leben. Abschalten läßt sich dies ebenso.

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **QUARTET** auf dem Sega gibt es einen Trick: Wenn man in der zweiten Runde (zweites Feld) das Hauptmonster zerstört und wieder zur Teleport-Tür zurückkehrt, kann man in ein Bonusfeld gelangen, indem man Knopf 1 drückt, um aus der zweiten Runde, zweites Feld in die zweite Runde, erstes Feld zu gelangen. Wenn man sich in der zweiten Runde, erstes Feld befindet, drückt man noch einmal Knopf 1 und gelangt so in das Bonusfeld. Nach etwa einer Minute kehrt man in die zweite Runde, erstes Feld zurück. Von Jens Altenburg!

★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man beim Figure Skating von **WINTER GAMES** eine Endnote von 6.0 erhalten möchte, muß man sich bei jeder Fahne aufs Hinterteil begeben (z.B. Joystick nach unten und den Knopf drücken).

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **BIONIC COMMANDO** (C-64) die Tasten „Pfeil nach links", „1" und „2" drücken, um die Zeit anzuhalten und unendliche Leben zu bekommen. Moin Alex Treiber!

★★★★★★★★★★★★★★

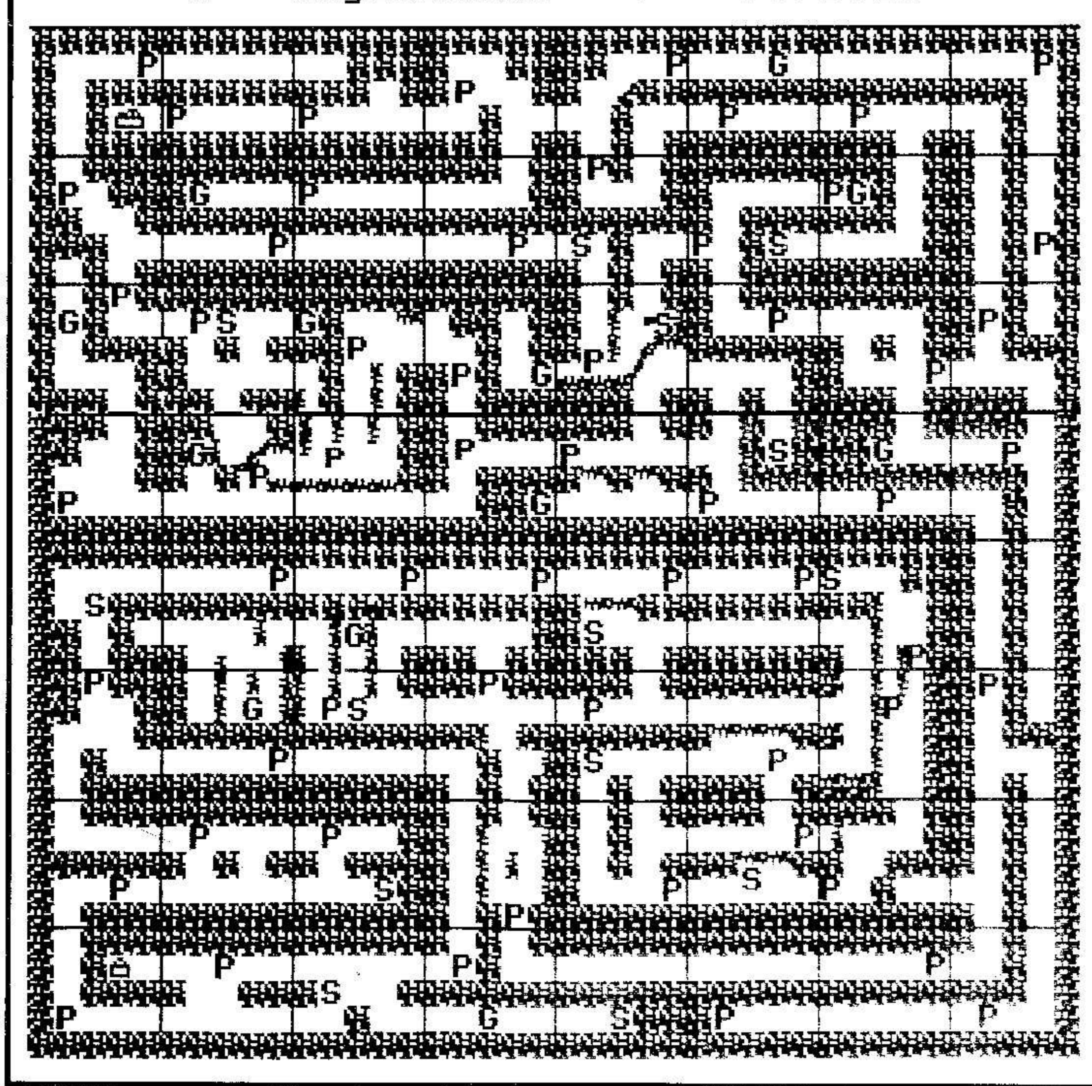
Alle Passwörter zu **GOGO THE GHOST**, zwar schon etwas älter, aber was soll's: Pollys Paradise, Headache, Shooting Stars, Fluttering Bars, Pac is Back, Horsepower, Balloon Trip, Silent Room, Turbo Tortoises, Mad Towels, Ball Game, Skulking Teeth, Airsick, Snowblind, Boat Float, Time Pressure, Dental Fear, Wear A Beard, Nasty Computers, Snowmen, Dwarfpeople, Time For Tea, Flying Discs, Sub Invasion. Thanx to TGGB, Acki und Fränkiboy!

★★★★★★★★★★★★★★

Und ein Cheat für **KATAKIS** auf dem Amiga: Wenn das Menü erscheint, muß man „y" drücken und die Maus in den hinteren Port stecken (oder andersrum, ist vielleicht etwas einfacher). Also dann halt jetzt „y", und beim Laden des Levels die rechte Maustaste halten. Jetzt sollte man unendlich viele Leben haben. Hi Marco!

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **KELLY X**: „F4" und man kommt in Level 2, „F5" und man kommt in Level 3. Für unendliche Energie einfach ein bißchen wüst auf den Funktionstasten rumdrücken. Geht aber erst ab Level 2.

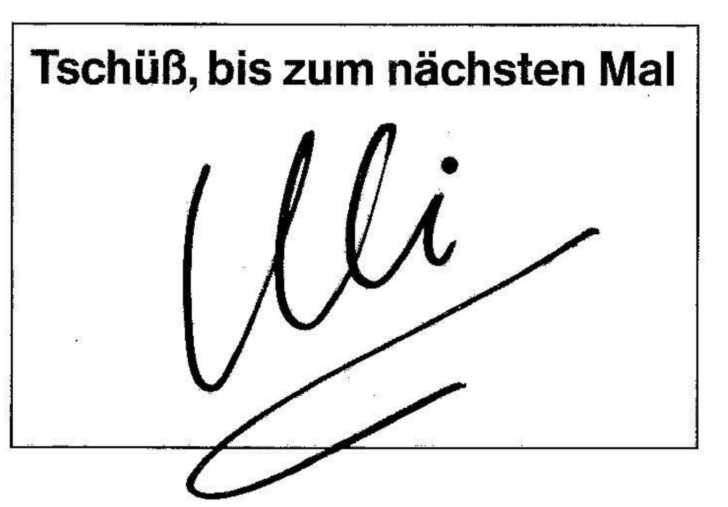


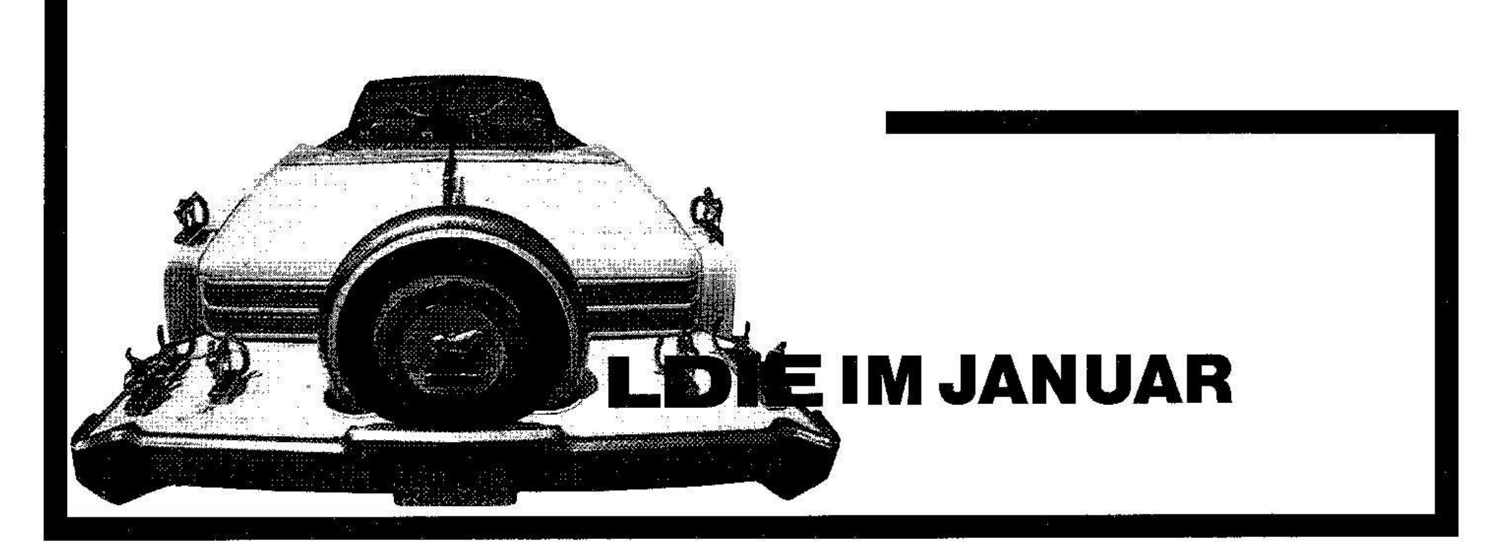
Und hier der Level-Select-Cheat für **SHINOBI** auf dem Sega: Im Titelbild tätige man dies mit dem Joystick: runter, runter, li., re., rauf, rauf und Knopf 1.

★★★★★★★★★★★★★★

Wir poken mit **IO**. Die Steuergeschwindigkeit des Schiffes verändert man mit POKE 24707, 01-255 (Wert 02 ist eingestellt). Die Anfangsszene stellt man mit POKE 24961, 0-3 ein, den Anfangslevel mit POKE 24969, 0-3. Besonders schön ist der POKE 25117, 254. Verliert man hiernach ein Leben, wird die Anzeige um eins erhöht (!). Wer während des Spiels die Endmusik hören möchte, muß POKE 25317, 1 eingeben. Wenn man während des Spiels die RUN/STOP-Tate hält, hat man es sowieso viel leichter. Schön' Dank an Achim aus Ingolstadt.

★★★★★★★★★★★★★★





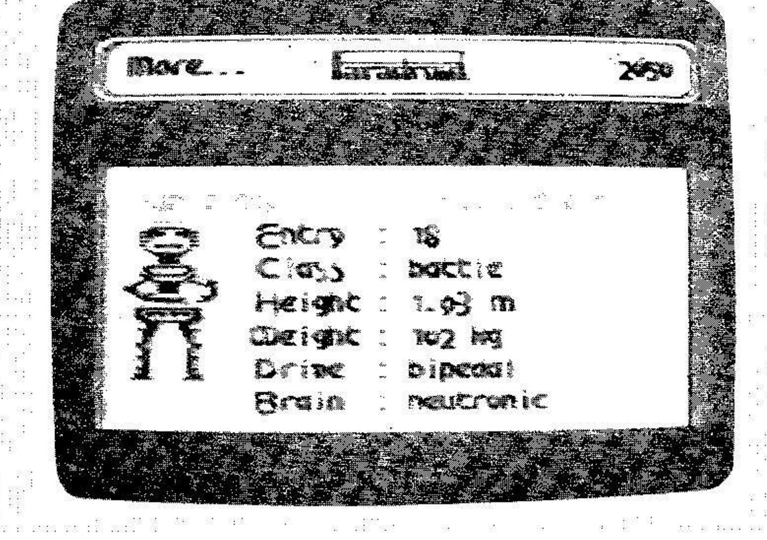
Droiden über Droiden - Raumschiffe voll!

Blubbernde Geräusche dringen mit Vehemenz aus dem Lautsprecher, dazwischen immer wieder Explosionen. Ein Symbol mit einer dreistelligen Zahl darauf huscht durch ein Labyrinth, in dem es immer wieder auf andere Symbole mit dreistelligen Zahlen trifft. Von Zeit zu Zeit blitzt der Bilschirm auf und wirft ein fahles Licht auf die Zimmerlandschaft. Diagnose: Eindeutig PARADROID von HEWSON!

Programm: Paradroid, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Graftgold/Hewson Consultants

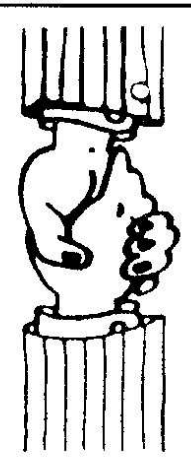
Das Droidenbeeinflussungsgerät 001 ist die einzige Chance, sämtliche Droiden, die allesamt durch einen mysteriösen Strahl ausgeflippt sind, zu eliminieren. Grundsätzlich gibt es zwei Methoden, sich von den lästigen Gesellen zu befreien: Entweder bemächtigt man sich eines Droiden, indem man ihm seinen „Willen" stiehlt und sich somit seines Körpers bemächtigt, der beim nächsten Droidenwechsel zerstört wird, oder man zerballert ihn schlicht. Das gestaltet sich aber nicht so einfach wie es klingt, da es nämlich eine ganze Reihe von Droidentypen gibt, die von verschiedensten Bauarten und Typen sind. So gibt es einfach Reinigungs-, aber auch gediegene Kampfdroiden, und es dürfte einleuchten, daß sich ein Kampfdroide nicht so einfach von einem mickrigen 001-Beeinflussungsgerät wegpusten läßt. Aber man kann sich ja verbessern, und zwar durch die Übernahme, das bereits erwähnte „Willen"-Stehlen, bei dem man alle Eigenschaften des übernommenen Droiden erhält. Die Übernahme an sich ist aber auch nicht ganz einfach, denn das Eindringen in das Steuersystem des hoffentlich baldigen Beutedroiden ist als Denk- und Reaktionsspiel realisiert. Man sieht einen ganzen Haufen Verbindungen von links und rechts zu einem mittig liegenden Chip, der in eine mittlere Anzahl Zellen aufgeteilt ist; jede Zelle hat eine Verbindung nach links und eine nach rechts. Nun geht es darum, möglichst vielen Zellen des Chips mittels der Verbindungen („Drähte") die eigene Farbe unter Verwendung der Energiekapseln zu geben, die man zur Verfügung hat. Je höher die Nummer des Droidenmodells ist, desto mehr Kapseln hat man zur Verfügung, somit sind abrupte „Modellsprünge" vermieden, was bedeutet, daß man sich so langsam hocharbeiten muß. Dies wiederum sorgt bei diesem komplexen Actionspiel für die nötige Langstreckenmotivation, und da sich auch die Zeit, die man einen Droiden auf diese Art und Weise kontrollieren kann, antiproportional zur Höhe seiner Kennummer verhält, hat diese (die Langstreckenmotivation) ihren Namen verdient. Und heute gibt's das Programm sogar in einem Zweierpack mit einem noch erheblich erfolgreicheren Programm zusammen, das ebenfalls vom PARADROID-Autor *Andrew Braybrook*, um ihn zu erwähnen, geschrieben wurde. Na dann...

Ulrich Mühl



AUCH HEUTE NOCH SUPER: PARADROID

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10



CONTACT - markt

Suche Hardware

Suche Amiga 500!!! Zahle gut!!! Wer viel Geld verdienen will, sollte mal anrufen!!! Stephan Senzel, Hofstatt 21, 6333 Bonbaden. Tel. 06442/22187 ab 14h. Es lohnt sich!

Suche billigen gebrauchten Drucker für C-64. Wer hat dt. Anleitungen. Holger Brandt, Schönkampstr. 9, 2400 Lübeck.

Suche dringend einen SX-64 (tragbarer C-64) wird gut bezahlt. Bitte Montags-Freitags ab 16 Uhr unter Tel. 07252/80189 anrufen.

Wer verschenkt Computerschrott (von Commodore, z. B. C-64, 1541 I + II)?? Meldet Euch unter 04221/87047 bei Lars Marquardt!

Hey Freaks!!! Wer verkauft mir den Video Digitizer 1000 für den C-64. Biete bis 100,-- DM! Nehme billigstes Angebot. Der schreibt unbedingt an Andi Zink, Mittenkirchener Str. 81, 8206 Thalham/Bruckmühl * Zustand = 1 A!

Suche Atari ST mit und ohne Floppy. Zahle bis 600,- DM. Zuschriften an: H-P Hartig, Robertstr. 34, 4600 Dortmund 1

Suche XL-Soft: Atari Atari ST, Maltafel-Spiele, Grafik/Text-Progr. für Atari-Drucker 1029; Turbo-Basic XL m. Progr. wie Paint 2560. 1029 Druckerout. M. Rehmke, 2723 Scheessel, Postfach 13 49

Biete Hardware

Verkaufe C-128 + 1571 + Diskettenbox + 75 Disks + Abdeckhaube + Disklocher + 2 Joysticks + 10 Computerhefte für 700,-- DM. Tel. 05423/7724 (Andreas)

Verkaufe: Vectrex von MB + 4 Spiel-Steckmodulen für 200,- DM. Außerdem Original-Soft für C-64. Suche Public-Domain für Amiga. Tel. 0561/495705 (Martin)

Verkaufe C-64 II + 1541 (100% OK), Diskbox, Disketten, Bücher, Joysticks, Reset, Abdeckhauben, und und und. Komplett ca. 500,- DM (notfalls auch billiger) 06402/1803 (Marc)

CPC 464 + Disk + Modem + Mouse + Joystick + Software + Zeitungen! Info Tel. 02601/2711

Verkaufe 800 XL mit Floppy u. Tape, Lightgriffel, Software (Ultima 4, Hardball), Rabei (Betries.) 600,- DM VB. 08743/660 ab 15 Uhr oder schreibt M. Fischer, Am Pfahl 2, 8315 Geisenhausen

Verk. Atari 130 XE + Monitor + Datasette + Floppy 1050 + Original Software + 2 Joysticks Software auch einzeln + Diskbox. Preis VB Tel. 07046/6522 ab 14 Uhr.

Umständehalber verkaufe ich Commodore 64 II, Floppy, Monitor, Datasette, Modul, 3 Diskettenboxen, 2 Joysticks, 75 Cassetten Spiele, 170 Disketten, Handb. + 64'er Hefte. Preis VB

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

C-64 DM 200,--, 1541 DM 250,-, Monitor 1701 DM 250,-, Magicformel + 1351 DM 110,-, Bücher, 64'er Magazine + Servicedisks sowie sonstiges Zubehör. Rückporto! Meier-Geinitz, Ketteler Str. 71, 6110 Dieburg

Floppy 1541-C (1 Jahr alt), C-64 (defekt), Datasette 1530, 70 Disks, 14 Cass., 2 Joysticks, Disk-Box, viel Literatur. Preis: VB 450,- DM --- Klatt, 5216 Niederkassel 2, Tel. 02208/6437 ---

Verk.: C-64, Floppy 1541, 4 Joysticks, Datasette, ca. 30 Disketten, Buch 64 für Einsteiger; für nur 700,-- DM. Tel. 07231/78041. Nach Sven fragen!!!

Verkaufe: Schneider CPC 464 + GT 65 + Joystick und Top-Games (Solid Gold, Vermeer, Epyx, Garfield, B.T. Ice Palace) und vieles mehr. 1 Jahr alt für 400,- DM. Ruft an 02621/7638 (Jochen)

Achtung Leute! Hier kommen die Supermodule: Freeze-Machine; Magic Voice - Speech Module; Cat & Korsh Sound-Digitizer zu coolen Preisen! Desweiteren Super-Softwarepakete und komplette Jahrgänge von Happy-Computer + 64'er ('87)! Tel. 0491/61943

Verkaufe: C-64 mit eingebautem Schnellader und Speichererweiterung, Floppy C1541, Monitor C1701 bunt, MPS 802, mit 2 Joysticks, 3 Bücher, kompl. für DM 1200,--.

Verkaufen unsere beiden Tondigitizer mit Garantie, Software, dt. Anleitung: 35,- DM - mit Mikro: 50,- DM * M. Schmickler, Eulengasse 29, 5485 Sinzig * 02642/400936 * 02642/499935 oder 43633 * 02641/27189

C-64, Monitor, Floppy, Datasette, Org. Games (54), 340 Disks, 35 Zeitungen und mehr für - 1500 - DM neu 2200 DM!!!! Tel. 02204/69088 Mike *** Achtung: Nicht einzeln!!!

Verkaufe C-64 + Floppy + Datasette + Abdeckhaube + 50 Disks + Diskbox (alles ein halbes Jahr alt) + Cartridge (2 Wochen alt). Nähere Infos bei Tel. 0711/587254 (Marco)

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 II + Drucker MPS 1200 + 140 Disks + 2 Diskettenboxen!!! Verkaufe für 700,-- DM (VB). Tel. 069/736266 (nach 17 Uhr)

Verk. C-128/D (alt) m. FC3; Bücher; Hefte; Joyst.; 150 Disks; 2 Boxen + Orig. Software = 900,-- DM. Farbmonitor CM8802 = 400,-- DM. Seikosha SP 180 VC + Papier = 300,-- DM. Martin Janz, Schottenbühlstr. 57, 7820 T.-Neustadt

***** Österreich ***** CPC 6128 (grün), Scart-Kabel für Anschluß an Fernseher, 10 Disks mit Spielen u. jede Menge Literatur. VB lächerliche 3950,- ÖS! C. Ruff, Mühlweg 1, A-4844 Regau, Tel. 07672/39965

Manfred Kleimann verkauft seinen PC, handsegniert, ECD-Professional, 2 Laufwerke 640 KB, 30 MB-Festplatte, Multi IO/Karte, Monitor bernstein, ASCII-Tastatur, CGA-Grafikkarte. Preis 2.500,- DM. Chiffre #380

Atari 800 XL - Verkaufe: Datsette 1010 mit ca. 200 Programmen wie z. B. Ballblaster, Trailblaster, Drope Zone, Slotmachine und andere. PREIS: 180,- DM. Telefon: 04827/684 - Verkaufe Bücher!

******* Achtung ******* Verk. C-64 + 1541 + Dolphin Dos + Drucker Staring 10 farbig + Reset + Spielstop + 300 Disk viele Anwender und Spiele ca. 150 Zeitschriften, Anleitungen + 8 Joysticks und Computertisch für VB 1500,- DM. Greift zu!!! 02301/8314!!!

Verkaufe C-64 (alt) + Floppy + Drucker (Brother M-1009) + Wiesemann-Interface + Disketten + über 1000 Blatt Endlospapier für 699,-- DM. 2 Disk-Boxen + 3 Joysticks inkl. Tel. 043633953

Verk. C-128D 1 Jahr alt + orig. ZakMcKracken, Pirates, Gold Silber. Bronze + 1 Modul + Diskettenbox + 2 Joystick + 80 randvolle Disketten. Alles Topzustand Supergünstig!!! Anrufen bei Thomas, ab 18 Uhr. 0631/64388

SEGA-MASTER-SYSTEM + 4 Module z. B. Afterburner zu verkaufen (VB) oder gegen Amiga zu tauschen. Evtl. mit Zuzahlung. Angebote an: Jochen Abitz, Berlinerstr. 29, 3254 Emmerthal 1

Verkaufe Homecomputer-System Atari 260 ST + Zubehör komplett für sage und schreibe 1000,-- DM. Interessenten bitte melden unter 06867/5351 Ideal für Anfänger!!!

Verk. Adapter-Kabel zum Anschluß einer C-1541, C-1570, C-1571 ... Floppy an einen Amiga. 35,- DM. Verk. auch 2400 Bard Supra Modem (neu) 700,-- DM. Tel. 02365/59829

Verkaufe gut erhaltenen C-64 II + Floppy 1541 + Monitor 1802 + 50 Disk mit neuesten Spielen für nur 800,- DM. Uwe Zimmer, Gewerbestr. 23, 5820 Gevelsberg, Tel. 02332/81338

Verkaufe C-64 + Final (III + Resetknopf + 1541 / 300 Leerdisketten) + Drucker NC 10 + 1000 Blatt + Literatur wegen Systemwechsel für nur 1000,-- DM. Stefan Holtmeyer, Tel. 0541/389119 - Osnabrück!

Verkaufe C-64 + Datasette für 250,- DM/Tape. Games wie "Sold Flight/Mission Elevator/Gauntlet" und andere sind für 5,- DM bzw. 15,- DM zu verkaufen!!! Ruft mich an: 07431/51914

Floppy 1541 in Topzustand für 250,- DM zu verkaufen, ebenfalls zu verkaufen sind 130 Disketten für 100,- DM! Angebote unter: 07431/51914. Diskettenbox für 15,- DM zu verkaufen!

Verk.: Amiga 500, Stereo-Farbmonitor, 2. Laufwerk, 650 Disks + Boxen, Joystick, Druckerständer + Hebel, Maus, Kickstartanschalter, Literatur, nur kpl. f. 1800,- DM. Tel. 0641/63928 (Roman)

Verkaufe wegen Gewinn eines 2. Segas ein nagelneues SEGA MASTER SYSTEM mit Joystick und Modul für nur 199,- DM. Reiter Günther, Starenstr. 17, 8420 Kelheim, 09441/3426 (ab 18 Uhr)!

CGA-Monitor mit CGA-Karte 14 Zoll für IBM/PC/XT nur DM 320,-. Suche SEGA-Spiele. Tel. 08151/6994

Verk. C-64 + 1541 + Datasette + Grünmonitor + Literatur + 100 Disks + Box * Originale (Disk + Cass.) wegen Systemwechsel, VB 900,-. Tel. 08165/2122

Verkaufe C-64, Floppy und 1001 Zubehörartikel für lächerliche 750,- DM. Näheres unter 08395/7205. Alles Topzustand!!!

Verkaufe: Sony MSX-2 Computer HB-F700 D, 1/2 Jahr alt, kaum gebraucht VB 600,- DM, sowie Amigaoriginale: Deluxe Music C. 90,- DM, Def. of Crown 40,- DM, Pawn 40,-, Musikstudio 50,-, L.C.C.P. 30,- (1a). Tel. 089/808521

Verkaufe Original verpackte SEGA 3-D Brille (nie benutzt) NP 155,- DM VB 70,- DM.
Michael Meissner, Walchenseestr. 35, 7000 Stuttgart 50. Tel. 0711/532711. Kaufe auch SEGA-Module "Sega"

C-128D, elektr. Typenradschreibmaschine Privileg 1500 (kompatibel), sg. Startexter, Diskbox für 100 Disks, 60 beidseitig besp. Disks, 10 Orig. Games, 30 Leerdisks, 2 Joysticks, Disklocher, für nur 1499,– DM. Tel. 06201/66989

Verk. C-128 D + 100 Disketten + Box – CPM-Disk + TV-Kabel + Monitor-kabel + Zeitschrift + 2 Joysticks. VB 750,– DM Tel. 06182/27570 Christian ab 14 Uhr.

Verkaufe C-64 + Datasette + Joy + viele Original Programme (100 St.) für 300,--. Verkaufe außerdem Drucker Citizen IDP 560 für 150,- DM. Alles Top-Zustand! Tel. 0751/92972 (Frank)

Verkaufe Floppy 1551 an Meistbietenden (auch noch anderes Plus 4-Zubehör)! Tel. 04851/3732 (Stefan)

Verk. C-128D + 100 Disketten + Box – CPM-Disk + TV-Kabel + Monitor-kabel + Zeitschriften + 2 Joysticks gegen Höchstgebot. Tel. 06182/27570 Christian ab 14 Uhr.

AMIGA High-Score-Killer (Computer-Bremse). lötfreier Einbau. Preis 49,-- DM.
Detlef Hußfeldt, Klipperstr. 16, 2400 Lübeck.

Verkaufe CPC 464, 6 Monate alt!!! mit Monitor, Handbuch, Schutzhaube, Joystick, Demo-Cassette und Netzteil MP2 für 620 DM.
Ruft an Tel.: 06782/4917

Verschiedenes

Verkaufe ASM-Hefte (3/86 bis 2/88 komplett 19 Ausgaben) gegen Gebot Ralph Neumeier, Mittl. Lechfeldweg 10, 8904 Friedberg. Verk. unter Umständen auch einzeln.

Die Weihnachtsfreude pustet keiner aus! Mailboxen: 06101/88886, 07261/13708, 07361/43640, 08234/8809, 09734/240 (alle 300, 8N1)

*** Sega *** An alle Sega Besitzer! Verkaufe Original verpackte Sega 3-D-Brille NP 155,– DM. VB 70,- DM. Kaufe und tausche auch Sega Module Tel. 0711-532711 und Michael verlangen.

Hard- u. Software zu verkaufen oder gesucht? Laßt Euch kostenlos in meine Kartei eintragen.
Interesse an Gründung eines Computer-Clubs? Nachricht an Zander, Hopfenstr. 6, 5600 Wuppertal 1. Tel. + BTX 0202/428311

Suche Lösungen für Leisure Suit Larry. Werner Maunz, Robert-Schumann-Str. 3, 7778 Marldorf.

INFO-SERVICE MÜLLER-RUPPERT Wir leiten Ihre Adresse an alle Firmen und Kleinanzeiger weiter, die in diesem Heft kostenloses Infomaterial anbieten! Bitte Computertyp angeben. Kennziffer: ASM 1, Annahmeschluß: 30. Januar 1989, Portobeteiligung: 5,- DM Briefmarken, Emil-Stetter-Str. 2, 6967 Buchen

Verkaufe deutsche Anleitungen zu vielen Programmen, z. B. Cli-Mate, Aegis Sonix, S.D.I., Seka Ass., Dpaint II, Pagesetter Diskwik, Videoscape 3D u. v. m.! 80-Pf.-Marke an: A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1.

* Fantasy * Again* Call our mailbox in Noth-America. Dial: (USA) 18002689199/1184

*** Amiga *** 100,- DM für die Disk mit der besten Amiga-Soft. Adresse: Thorsten Rudorff, Hohenstaufenstr. 22, 7141 Möglingen. PS: Holt Euch den Biduen *** Amiga ***

Wer kopiert Anfänger Benutzeroberfläche o. DTP (+ Anleitungen) o. (Turbo-) Pascal? Biete MS-Works (+ Anl.) oder Geld! Marco Jahnke, Siegfriedstr. 5a, 5860 Iserlohn.

*** Biete an: MSX-Bücher sowie große Sammlung von MSX-Heften. (MSX-Revu, MSX-Info). A. Kardin, Tel. 064226928 (CH) ab 19 Uhr.

Billigste Disketten der Schweiz. 3,5" Fr. 1,95, 5,25" Fr. 0,55, 5 Jahre schriftliche Garantie! Franz Buchmann, Ludiswil, CH-6027 Römersuil, Tel. 041/881296. PS:: Preise ab 10 Stück.

Postspiele aus Amerika!!! Deutsche, übersetzte strategische PBM's mit bis zu 60 Teilnehmern. Mehrfarbiger DIN A2 Spielplan und kostenlose Spielzeitschrift.
Infos: Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 12 05, A-8021 Graz.

Verkaufe deutsche Anleitungen zu vielen Programmen. Keine "Raubkopien"; ab 3,- DM: z. B. Interceptor, Skulpt 3D, Superstar Icehockey, Uninvited, Archon, ... u. v. m.! 80-Pf.-Marke an:
A. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen 1

Lösungen zu fast allen Adventures! Kostenlos Info anfordern!
The Guild of Adventures, Hindenburgstr. 13 oder Postfach 18 12, 6340 Dillenburg

Postspiel Sternenhändler Handel, Piraterie und Kopfgeldjagd im Weltraum und auf 50 Planeten. Info kostenlos bei Thomas Wernecke, In Bollwerks Busch 35, 4290 Bocholt

Kontakte

Wir haben wirklich immer die neueste Soft für C-64 und Amiga. Über 300 Anleitungen für beide Systeme vorhanden. 100% Antwort.
Schreibt an: Tom, Postfach 1 30, A-1072 Wien

*** Achtung *** Mr. X of DST sucht gute Kontakte im In- und Ausland. Immer neue Games (C-64). Nur Disk. Write to: Thomas Biller, Platanenweg 12, 8510 Fürth

SPECTRUM PROFI CLUB: 12 Clubhefte, PD-Bibliothek, Reparatur-Service, kostenl. Kleinanzeigen ...! Jahresbeitrag nur 20,- DM! Info mit Probe-Clubheft: SPC, Waldstr. 70, 5200 Siegburg

Kontakt zu Amiga-Assembler-Programmierern gesucht!!! Tel. 040/7238079 - Auch Soundtracker-Freaks gesucht!!!

Contact R.C.E. for "Real" hot stuff!!! Postfach 13 43, 2357 Bramstedt. On 64/Disk 100% B./No I. or I.

Hi Boys!!! Tausche Software - C-64! Tel. 07672/2687 (Mike) nach 19 Uhr!

**** AMIGA - ** AMIGA - *** AMIGA 500.** I'm searching for new contakt only new stuff! Call: 02381/63853 (Matthias)

Are you looking for a very nice contact??? Dann ruf mich an: Tel. 040/7242265

Searching for new contacts, hot stuff and Demo-/Intromakers (C-64). Call: 05523/8371 (Stefan) or 05523/3355 (Arne) (nur 14 - 17 Uhr)

Achtung: Wichtige Informationen an alle Computer-User. Info gegen Rückporto von: G + G, Pf. 323, 2952 Weener

******* C-64 ***** C-64 ****** Wenn Du auf dem laufenden bleiben möchtest, ich habe das neueste für Dich (Serve & Volley, Corruption, Zak McKraken etc.). Schreib an: Christian Palatinus, Müslistr. 8, 8307 Effretikon *** Schweiz ***

Contact TBV and TBW on C-64!!! Call us, but no lamers! 04273/8342 (Markus) 04273/1366 (Maik) 04271/3839 (Lars)

C-64 Programmer needed urgently! Hotline: 0201/405866 (Marc) Contact uz today or stay lame!!! No Loser!!! C. U. L8er Dudz!

!CH!*!BRD!***!GB! B** you want the newest or oldest stuff for your Amiga or C-64, then Phone us in Switzerland. Call: 0041/064/228070

Amiga + C-64 Buy - Swap Games for Everyone. Call right now: 08336/7439 (Leif)

Want you Top-New-Stuff. Yes?!? Then write me: Sven Luzio, Nassackerstr. 6, CH-8952 Schlieren. (Amiga)

Spectrum 128+-Besitzer! mit Disciple-Controller - Floppy 780K sucht andere Disciple-User/innen!!! Tel. 07524/6752 ab 18 Uhr. PS: Bin großer Adventure-Freak!

The newest stuff for C-64! Just dial: 02607/1682 (15 - 19h). Our Games in October were, Last Ninja 2, Typhoon, etc. and now it's december ... Fast good'n cheap service. Uwe Knop, Kammerstr. 1a, 5401 Niederfell.

CH - Amiga Developers Club - CH. Wir suchen noch weitere Mitglieder! Monatl. Cubdisk, Hotline, PD-Pool, Kurse, Treffs uvm. Infos und/oder Demodisk bei Michael Wyler, Untere Holzstr. 21, CH-5036 Oberentfelden. Tel. CH 064/437352 (ab 18 Uhr)!

******* Amiga ******* You search for the best stuff on Amiga? Then call: 05222/60453

Top-Swapper**** läßt sich nur von den oberen Zehntausend kontakten. Ruft an: 06054/1421 (Tscheiko). Keine Aussätzigen oder sonst irgendeine Brut! Verkaufe auch ... nur C-64.

CPC XL C-64 User sucht: Floppy für CPC 464 und C-64 Disk-Soft Preis VB. Tausche und verkaufe Kass.-Software für XL/XE C-64. Tel. 02462/4171! Michael!

Switzerland Headwave Switzerland I'm searching new member's for an Amiga-Computer-Team. All over the World. Sven Luzio, Team, Nassackerstr. 6, Amiga, CH-8952 Schlieren (new stuff)

******* A M I G A ******* The best and latest stuff for your Amiga. For Adress call Germany 08394/315! 1 Disk only 2,- DM!! See ya!

*** SEGA * The OutRunners, der Sega-Club!** 4x jährlich Clubzeitung mit Fotos, Infos, Tips und Gewinnspiele ... Macht doch mit! Kostenloses Info bei: T. O., Währingerstr. 24/1/24, 1090 Wien, Österreich!

ALIENSOFT ... sends greetings to all our contacts and friends in the world! Look out for stuff and demos of ALS on AMIGA, C-64 and PC. Isch des great! Christoph Spengler, Welfenstr. 8, 8900 Augsburg 22

PC-Club!!! Monatlich nur 7,- DM Beitrag, Clubzeitung, Clubtreffen, PD-Markt! Infos bei Pacc, Amselrain 47, 7519 Derdingen. IBM IBM IBM

*** Fantasy * Searchs for new members:** Programmer, Artists and Musikmaker. Call: 02622/4747 - Oliver - only from 18 - 21 o'clock. * no swapping *

Hottest Stuff * Hottest Stuff** on Amiga! Call the Number 07141/35540 (Marijan) Mo-Fr. 19-21 h Sa/So ab 15h

***** S C H W E I Z ***** Habe neuste Soft für Amiga!!! Call: (031/87 01 96) verl. Marc!!!

PACC - Der Computerclub - International Wir bieten: Clubzeitschrift, Mailbox, Public Domain, Clubtreffen, Tips usw. Info bei: PACC, Eigenmannstr. 44, 7519 Flehingen! Alle Computertypeb!

AMIGA * AUSTRIA ... swearching cool contacts & swappers in the whole world!! Everybody is welcomed!! Also write to: C. Ruff, Mühlweg 1, A-4844 Regau *** What are you waiting for?!?

PACC-PACC-PACC-PACC-PACC C-64 - CPC - AMIGA - Atari ST - XL/XE - C-16 - C-128 - Spectrum - Info: 07258/8520 14 - 16 Uhr, Mittwoch, Freitag oder Pacc, Eigenmannstr. 44, 7519 Flehingen

Clubmitglieder gesucht! PAC-Club. Alle gängigen Computer - Mailbox -Zeitschrift - Clubtreffen - u. v. m. Info bei: PACC, Eigenmannstr. 44, 7519 Flehingen - Es wird viel geboten!

ABRAXAS (AMIGA and C-64) Marco Struck, Jeßstr. 15, 2300 Kiel 1, West-Germany

Super günstig!!! Hot stuff 10 Disks für 8 DM (+ 2,50 Porto)!! Schickt 10 Disks an F. Hamberger, Marienburger Str. 20, 7980 Ravensburg (Geld beilegen)

ZX-Spectrum User-Club Wuppertal nimmt wieder Mitglieder auf! Info gegen Rückporto von: Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2

Hi C-64 Fans! Wir, die GCCG suchen noch Mitglieder! - Machen alles - z. B. Intros u. es wird auch getauscht -! Write to: Jochen Jantschek, Hintere Gasse 8, 7344 Gingen/Fils - - Foto erw. -

Amiga Software Christian Renner, Eisenbahnstr. 33, 4417 Altenberge

LERNSOFTWARE - Entwicklung: Suche Beratung durch erfahr. Programmer (Bereich Medizin, Bio, Umwelt). Haake, 4000 Düsseldorf 1, Achenbach 145

Wanna have your own C-64 Intro/Demos? No Problem! Dial 06737/1710 (Bernd) High Quality Coding with (examples) Logo, Rasters, Scrolls, FLD and so on. Prices: Intro 50 DM, Demo 30 DM/Part

Hi C-64-User suchst du neue Soft zuverlässig, preiswert und schnell? Meine Liste, Infos und neue Games bekommst du auf Disk f. 3,- Postfach 055343, 46 Dortmund 1

Suche Software

Suche immer neueste C-64 Software z. B. Zack McKracken, Summer Olympiad, Alien Syndrome, Katakis, Ultima I, II, III & IV. Listen an: A. Hanel, Postfach 38 33, 4000 Düsseldorf 1

Suche: Topgames für C-64. Vor allem Adventures, Strategie. Suche auch Adventure-Creator! Angebote an: Heinz Bernold, Oberwilerstr. 39, CH-4106 Therwil. tel. 061/734378

C-64 Suche deutsche Strategie-Denk-und Simulationsspiele, nur mit Anleitung! Z. B. Hanse, Nibelungen, Kaiser! Kein Tausch! Angebote a: Uwe Pumpe, Hirzerweg 68, 1000 Berlin 42

Suche das Original von Airbornerang. C-64 Disk/Suche auch andere orig. Verkaufe (Orig.): Asterix im ML. Subbattle Sim + Topstrategiegames Tobruk + Annalen. D. Roemer. Ruft an 09280/5010

Suche die Spiele: Match Day I und Super Star Icehockey (Originaldisk/ Deutsch oder Englisch. Angebote an Heiko Winterbauer, Tel. 06226/41335 Freitag um 15.00 Uhr

Suche Rollenspiele für 64 Disk! Nur mit deutscher Anleitung (vor allem: Bard's T. III + Pool of Radiance). Angebote an: Joe Yilmaz, Baustr. 6, 4010 Hilden! Nur Disk + Anleitung! 100% Antwort!

An alle C-64 Freaks! Suche billige Originale auf Disk (+ Anl.) und Public Domain Software (z. B. Valkyrie). Schreibt an: Wolfgang Müller, Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach

Leute, schickt mir Eure selbstgeschriebenen Demos. Das Beste wird mit DM 50,- prämiert. Auf in die Startlöcher. Gert Glaser, Tulpenstr. 12, 7907 Langenau! Only Disk!

Suche Heavy Metal, Sex, Strategie-und neuste Games, sowie Demos (C-64/Disk). Suche auch sehr gute Digi-Demos! O. Here, Freiheit 13, 1000 Berlin 20

Suche 64'er Service-Disk, auch f. SM, sowie Progr. v. Heureka-Taechware, Ali usw. ASM-Hefte, Happy-Computer-Hefte. Angebote an W. Jahn, Bundesallee 50, 3300 Braunschweig, Tel. 0531/51743.

Kaiser Sport Games PD-Soft für 800 KL. Uwe Schiff, Hauptstr. 42, 2875 Gaudeskesee

Midi-Software ges. z. B. K1 u. D110 Editor sowie immer das Neueste. Schreibe Musik für Intros, Demos, Spiele usw. Tel. 02101/63781 ab 18 Uhr.

Suche mögl. billig Software für C-64 (Cass.). Bevorzuge Strategie, Simulation, Erotik und Wirtschaftssim. Liste an Oliver Zimmermann, Burgstr. 9a, 5905 Freudenberg. 100% Antwort!

Suche neue C-64 Games (Disk). Schickt Listen an: Julian Bosch, Rathmann-Chors-Str. 1, 2123 Bardowick. Oder Telefon ab 14 Uhr: 04131/128011

*** **Atari ST** *** Suche akt. Software User Prgs Games. Schickt Eure Listen an Alexander Klein, Nelkenweg 7, 5216 Niederkassel 1.

Suche alle mögl. Demos für C-64. Nur volle Disk. Angebote-Kauf-Tausch an P. Sollfrank, Talstr. 4, 8419 Nittendorf

Suche: ST ST ST Suche: Suche versch. Assembler sowie OOZE und Last Ninja. Tausche gegen andere Prg's. Ruf an: 0208/22985.
Please call me only between 19 and 21 hours.

STOP! 100,- DM gibt es für denjenigen, der mir die bestgespielte Disc für C-64 oder Amiga 500 schickt! Einsendeschluß ist 6 Wochen nach erscheinen dieser Ausgabe!
Discs an R. Janssen, Postfach 22 71, 2950 Leer! Suche PC-Engine mit Software!

Hilfe!!! Wer hat ein Programm mit dem man Koala-Bilder in den Commodore-Code umwandeln kann? Ruft an: 07802/3477 (Marcel) Es soll sich für Euch lohnen! Bitte!!

Suche das Spiel Championships Lode Runner kam etwa 1985 auf den Markt. Wer kann es mir besorgen oder tauschen gegen andere Spiele. Suche auch deutsche Adventure. Reinhold Winter, Föhrenhof 2a, 6800 Mannheim 31

Suche M.U.L.E. und andere Wirtschafts-/Strategiespiele für C-64! Helgo Mayrberger, Plate 55, 3130 Lüchow 7, Tel. 05841/5394

Anfängerin sucht Amiga-Soft. Spiele, Action, Anwender und Anleitungen z. B. UBM Text usw. Maren Struve, Kreuzburger Str. 30, 2000 Hamburg 70. Suche auch Kickstart 1.3.

Kaufe sofort Original-ST Programme. Gerne ganze Bestände. Schreibt an: Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen, 100% Rückantwort!

Suche Rollenspiele und Strategieprogramme für Amiga und Teilnahmemöglichkeit an Postspielen. Carsten Wai, Michaelstr. 14, 4930 Detmold, Tel.: 05231/29801

Software für C-64 zu kaufen gesucht. Originale - nur Disk! Angebote an U. Jäger, Poggendorfer Str. 37/20, 8000 München 40

Suche Software für meinen Amiga! Zahle gut! Listen u. Preisvorst. an A. Egeler, Heubuger Str. 53, 8900 Augsburg (bitte nicht!!! anrufen)

Suche Software für den Atari ST Spiele und Anwender-Software. Liste an Doris Mahr, Fierst 14, 8603 Ebern

Suche David's Midnight Magic u. Pinball Wizard auf Diskette für C-64 u. Amiga. Wolfgang Stotz, Alte Salz-Str. 20, 8999 Simmerberg, Tel. 08387/2859

Suche Superstar Icehockey, Bozuma, Footballmanager 2, Dragon's Lair 1, Ooze, Black Lamp, Déjà Vu, Dark Castle, Last Ninja's, Barbarian 2, Maniac Mansion, Bard's Tale's, Hellowoon, Jinxter! T. 004181511047 CH * Mathias

Ich suche die Spiele Barbarian II, Gung O Drax, Daley Thompic Chall., Summer Olympiad, The Last Ninja II, Zac mc Kraken für C-64. Tel.: 0208/681369

Biete Software

Hallo Amiga-Freaks (Anwender, Einsteiger, Profis, Cracker), Ihr alle braucht SUPERSORTER V1.3 . Damit wird Eure Programmsammlung komfortabel verwaltet (5000 Disks). Absolut profihaft, alle Funktionen mausgesteuert. Ausdruck von Tauschlisten, Etiketten, kein Problem. Eingeben, ändern, suchen wirklich einfach. Sortieren superschnell! Zu bekommen zum Selbstkostenpreis incl. Anleitung und Diskette für nur 20,-- DM (Schein/Scheck) direkt vom Programmierer. Warten auf eine Raubkopie lohnt nicht! (Es kommt nämlich keine!) Andreas Oesterle, Im Ring 47, 7129 Ilsfeld oder Tel.: 07062/62667 täglich nur von 18-19 Uhr!

Verkaufen neueste Amiga-Soft z.B. Summer Edition. Schick uns Disks und 20 DM und nach kurzer Zeit bekommst Du sie mit der neuesten stuff zurück. ESI, Postfach 056157, 4600 Dortmund 1

Verk. für je 20,- DM Originale z. B. Infiltrator, M-Elevator, Ultima 4, Kampfgruppe, Tau Ceti, Pirates, Ice Hockey, Superstar, u. a. Tausch gegen Roter Oktober in Deutsch und nur Originale. I. Stolle, 5303 Bornheim 4, Münstergarten 79. Betrifft C-64/Disk

Amiga: Schreibe in Assembler Intros, Demos, Musik (Soundtracker) Tel. 030/6122316 (Andy)

Verk. für C-64 Cass: Intensity, Karate Ace, Mickey Mouse, 10, Barbarian II.
Disk: 19, Typhoon, Vindicator, Daley Thompson, Foxx Fight's Back, Bozuma, Jinxter, Soldier of Fortune, Euro Soccer. Je Cass. 20 DM, je Disk 25 DM. Ruft an bei Klaus: 08271/6796

Verkaufe für Amiga: Interceptor dt. 45,-, Pink Panther dt. 25,-, Fred Feuerstein 15,-, Indoor Sports 40,-, Starray dt. 40,-. Star Wars 30,-, Carrier Command 50,- (dt.), Balance of Power 40,- zusammen 230,- DM. Jochen Farwer, Beim Jacobistift 1, 2000 Hamburg 60

Originalcassetten für den C-64! Super Cycle, Hexenküche II, Krakout, Hardball, Swat, Split Personalities, Bomb Jack, Scooby Doo, je Cass. 15,- Th. Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

Hallo C-64 (128) Freaks! Habe neuste Soft. Listen gratis! Wer hat eines der zwei Spiele: Tag Team Wrestling oder World Cup Soccer? Abs. Schneider S., Rosenweg 6, 3138 Vetendorf/CH

An alle C-64 Freaks! Biete neuste Soft für Deinen 64er (only Disk). Wir haben immer alles neue!!! 1 Game gratis!!! Maier, Günter, Andreashoferweg 1, 4910 Ried/Innkreis-Austria

C-64! C-64! C-64! (only Disk) Neueste Soft für Deinen Computer! Endlich was neues für die Feiertage! Neu-Neu !!! Maier, Günter, Andreashoferweg 1, 4910 Ried/Innkreis-Austria

Ich verkaufe neueste C-64 (Disk) Games. (Traz, Train) Info gegen 80 Pf. Rückporto bei Ulrich Kamp, Oeterholzstr. 93, 4600 Dortmund 1. 100% Antwort!

Amiga. Schreibe in Assembler Intros Demos und Musik (Soundtracker). Tel. 030-6122316 (Andy)

We sell source-codes, Crackertools (Packer, Picture Ripper, Blittertools) Charsets, Soundtrackermuzax, Samples and many more ... Please note: No illegal stuff! A. Storm, Ahornweg 19, 6110 Dieburg or dial: 06071/5737 -Amiga + 64

ST-Public-Domain ab 3,50 DM pro No. (onkl. Disk). Georg Dietl: 06205/14532

Verkaufe Original Amigasoftware: Leatherneck DM 30,-. Fast EM V 1.2 DM 40,-. Quarterback V 1.4 DM 50,-. Kurz, Lorettostr. 58, 7800 Freiburg i. Br.

Verkaufe C-64-Spiele/auf Disk.: Starglider, Jagd a. r. Oktober. Auf Cass.: Flight Deck, Doctor Who, Titanic, Super Huey, Kung Fu Mas, Yie ar Kung Fu. Melden bei V. Marquardt Tel. 07721/56919

Hey! Biete Org. Cybernoid 2 (Tape) 10 DM. Demo-Letter-Intromaker auf 4 S. Disks 10 DM (PD-Soft), Heavy Metal- und Digi-Demos auf 4 S. Disks 10 DM. Alles auf C-64. An Here, Freiheit 13, 1000 Berlin 20

Org.-Soft: Eishockey - 50,- DM, Bobo -40,- DM, Trivia Trove - 30,- DM, Hostages - 65,- DM, Akustikkoppler-Data-P. 99,- DM, TV-Modul 501 -30,- DM. Call: 02330/71206 - öfters - versuchen (eigener Anschluß) Amiga-Prg's.

AUSTRIA: C-64 Disks abzugeben, brandneue Games und viele alte Klassiker! Schreib an Postfach 36, A-1108 Wien und Du kriegst kostenlos meine Liste auf Disk! 100% Antwort!

Dream Girls - pikantes Adventure, tolle Bilder, deutsch, C-64, 4 Diskseiten, 29,95 DM + NN. Hot-Girls-Dia-Show -19,95 DM + NN. T. Harms, Lindemann-Allee 19, 3000 Hannover 1, auch Infos!

Verkaufe neue Prg's für den Commodore VC 64. Habe: Prg. wie Starrai Afterburner Circus Spiele! Wilhelm-Geiler-Str. 12. Schreibt an: 2910 Westerstede

Verkaufe Army Moves und Infilitrator (CPC 6128) für je 30,- DM. Oliver Barth, Ziegelweg 11, 7959 Schwendi

Biete coole Games und spitzen Anwendersoft, Intro- und Demomaker an. Schreibt an: Thomas Weichel, Hermannstr. 28, 1000 Berlin 44. Infodisk und Liste für 3,- DM.

PD Software für Amiga: Alle gängigen Serien (ca. 800 Disks) 3 Katalogdisks (für 10,-DM/Nachnahme/V-Scheck o. bar) Liste anfordern bei: PD-Soft-Club, N. Minck, Sandstr. 43, 4390 Gladbeck.

S + B-Soft Der neue S + B Soft Katalog ist da! Anfordern bei S + B Soft, Friedrich-Ebert-Str. 28, 4060 Viersen 12 (Commodore 64)

Achtung Commodore Freaks aufgepaßt! Biete laufend neue Games auf Amiga und C-64. Ruf doch mal an. Tel. 02779/1459

Hi Freaks!! Ich verkaufe die Originale: FM2, Mord an Bord, Cromwell House (2 Textadventure). Preis nach Vereinbarung. Tel. 02305/84434 (Mo - Fr. 19 - 20 Uhr). Für C-64! Contacts welcome **

Bard's Tale II: Für 20,- DM mache ich Euch eine Destiny Knight C-Disk. Hit-Points, Magic-Points und Items nach Eurer freien Wahl! Schreibt an A. Reiter, Haenischstr. 9, 4600 Dortmund 1, Tel. 0231/123803 Amiga Amiga Amiga

Verk. für C-64 Disk z. T. mit Hilfen,, Orig.: Ultima 4, Leather God, Man. Mansion DT, Urkunde, Fast Tr, Staff of Karnath, D. T. Decath, JET Set W., Spy Hunter, Hex.-Küche 2. Preis: VB Tel. 02241/50920

Verkaufe Top-Games auf Tape wie z. B. Giana Sisters, IK+, Rampage. Liste bei: Tel. 0851/33153. Anschr.: Stefan Dambeck, Linzer Str. 2, 8390 Passau. Verk. auch Atari 2600!

ST PD Soft: 10 Disks mit vielen Spielen und Anwendungen für nur 50,- DM Vorkasse (nat. incl. Disks) Scheck/Bar bei Mathias Holzapfel, Lövelinger Str. 53, 4040 Neuss 22, Tel. 02101/80166

***** AMIGA *** AMIGA *** AMIGA** *** Alle Amiga-User mal hergehören! Ich verkaufe Katakis (Orig.) für nur 45,- DM! (VB) Andreas Karerkamp, Brink 20, 4434 Ochtrup 3!!!

Verkaufe wg. Systemwechsel meine 64-Disks. Liste gegen 2,- DM Briefmarken. Ich sende dafür 1 Disks mit Disksorter zurück. Mossallai, Gronerlandstr. 9/258, D-3400 Göttingen.

Verkaufe Spiele für C-64. Liste für 0,80 DM. Pro Spiel 5,- DM oder pro Disk 15,-DM. Wer Interesse hat schreibt mir. 100% Antwort! Stephan Müller, Kortensbusch 2, 5600 Wuppertal 11.

Verk. Intro-, Letter- und Demo-Maker von bek. Groups. Infos oder 10,- DM + Disk an: Martin Janz, Schottenbühl 57, 7820 Titisee-Neustadt

Schneider-CPC: Orig. Softw. auf 3" Disk für CPC + div. Hardw. zu Superpreisen (je Prg. 4 - 7 DM, alles neu, solange Vorrat reicht). Tel. 02843/80319 (Michael)

Verkaufe: Draconus (9 DM)/ Salamander (30 DM)/ Katakis (25 DM). Alles Originale! Einzeln oder zusammen (60 DM) ORA. u. Kat. sind ASM-Hits also ruft an unter 06403/5271 nach 17 Uhr. Jan verlangen! C-64!

Verk. für ST & Amiga: Starray, Starqoose, Chrono Quest, Tracker, Menace. Für ST: Fish, Legend of the Sward, Starray, Chrono Quest, Menace je Disc 40,-DM. Tel. 08271/6796 Klaus

Schreibe Intros gegen Bezahlung, C-64 (30 DM). Genaue Informationen unter 06732/3732! Oder genaue Beschreibung des Intros + 30 DM an: M. Zaiser, Jul.-Cäsar-Str. 21, 6501 Wörrstadt.

Tonnenweise Originaldisks/Cass. zu Minipreisen. Viele billige Powerpakete für C-64. Liste bei 08395/7205

Demo-, Intro-, Letter-Maker! Auf 20 Seiten (10/88) nur das Beste. Alle 10 Disks 50,- DM. Weiterhin Bilder, Musik, Char's & 1a Editore für ...! Call: 030/6065170 ask for Ingo!!!

Amiga: Verkaufe super heiße Diashows. Schickt 10 Disks und 40 DM oder 80 DM und ich kaufe die Disks. Erhältlich bei Marco Schröder, Schaftrift 12, 3043 Schneverdingen

Biete aktuelle Software auf Amiga zu billigen Preisen. Adr.: Dr. Grago, Postfach 13 68, 2943 Esens. BRD

Erotika - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64/128, 3 Disk, 29,95, Erotika II - 19,95 beide, 39,95 DM + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3 Hannover 61

Superangebot: Alles zum Erstellen professioneller Demos * Inhalt der 8 Diskettenseiten: Jede Menge Demo-Intro-Lettermaker/Cruncher/Pictures und andere nützliche Supertools! Für nur 20,- DM bei Postfach 31 12 37, 7000 Stuttgart 31 (mit SM-Sounds)

Direct Import - Send 20,- DM for Roger Rabbit and Elite on Amiga or for Hostages, Live and Let Die on C-64 to: Uli Fischer, Pf. 047857, 4600 Dortmund 50

*** ATARI-ST-PUBLIC-DOMAIN** Markendisc auf VIREN-Befall geprüft. Liste auf Disc mit Gratis-Prg. Karin Büst, Rennbahnstr. 20, *PD* 2000 Hamburg 20-040/6514966 *PD*

Achtung Einsteiger! Für Euren C-64 gibt es jetzt Original-Software-Pakete zu absoluten Sparpreisen (nur auf Disc)! Alles in Originalverpackung + Anleitung! Tel. 0491/61943. Suche Amiga 500 für höchstens 500,- oder Atari STM 520 für 400,- DM m. Floppy.

Entwickle Software für IBM und Kompatible für geschäftliche und private Zwecke. Keine Spiel- oder Grafikprogramme. Ab 14 Uhr Tel. 06381/6693

Sex-World auf C-64! Die heißesten Bilder, 1a-Grafik zum Superpreis!! Infos bei: M. Sapara, A.D. Wallburg 3, 5060 Berg. Gladbach 1. 1 Disk = 5,- DM - 5 Disks = 20,- DM.

*** AMIGA-Software *** Amiga-Software** *** Suchst Du die Topgames oder PD's von Morgen, dann schreib an M. Scussolini, Schildgasse 37, 8500 Nürnberg 1. P.S. Liste gegen 1 DM + Rückporto!

Kaufe sofort Original-ST-Programme. Gerne auch ganze Bestände. Schreibt an Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen.

Fantasy-Girl-Adventure Ihrer Träume, Sexmission - erotisch, freches Science-Fiction Adventure je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64, je 39,95 DM + NN. beide 59,95 DM + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Verkaufe wg. Systemwechsel meine 64-Disks. Liste gegen 2,- DM Briefmarken. Ich sende dafür 1 Disk mit Disksorter zurück. Mossallai, Gronerlandstr. 9/258, D-3400 Göttingen.

Achtung Atari XL/XE Besitzer: Jetzt kostenlos (gegen Disk + Rückporto) die neue KE-Soft. Infodisk #3 anfordern! 2 Spiele gratis! Bei: KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539, ZONG!!!

Wegen Systemaufgabe viele Spiele für C-64 (Kass.) zu verkaufen (alles Originale). Z. B. Last Ninja 2, F.M.2, u.m. Liste anfordern bei: K. Gelbrich, ..oldestr. 1, 2350 Neumünster.

Habe immer neueste Software für den Amiga!!! Tel. 0202/506310 erst ab 15 Uhr!

Habe immer neueste Software für den Amiga!!! Tel. 0202/506310 erst ab 15 Uhr!

Neuste C-64 + Amiga Soft zu verkaufen. Im Abo billiger. Z. B. am 4/11 für C-64: Operation Wolf etc.! Info gegen Rückporto bei: Andreas Sas, Aegidienstr. 28, 2400 Lübeck, W.-G.

Wir haben neuste C-64- und Amigasoftware!!! Verlangt Listen bei: Postfach 1 18, 6260 Reiden, Swiss!!!

Intro-, Demo- u. Lettermaker auf 18 Diskettenseiten! Sounds & Graphix auf 8 Seiten - Every Day News! (10/88) Call: 030/6065168 (Ingo) Günstig!! (Maker: 30,- DM)

Verkaufe für C-64 auf Disk: Vampire Empire 25,-, Fred Feuerstein 25,-, Side Arms 20,-, Troll 20,- + Porto. Garantiert Original mit Anleitung, kaum benutzt. Schreibt an: W. Behrmann, Dorfstr. 58, 2161 Oederquart

!!!Habe nur das neueste an Amiga-Soft!!! Call: 02161/894148 (André, nur 16 - 20 Uhr)!!! PS.: Verkaufe auch superneue (verpackte) Originale zu Billigst-Preisen. Ruf doch mal an!!! Tel.: 02161894148 ***! Call: 02161/894148!!! ***

C-64! Freesoft! Public-Domain-Software! Riesenauswahl! Extra viele Demomaker! Liste gegen 1,10 DM Rückporto von Christian Burk, Am Habichtsfang 24, 3590 Bad Wildungen. Disk ab 2,- DM!!!

Demo-, Intro- u. Lettermaker! C-64! Haufenweise vom Besten auf 6 Diskseiten (alles Public-Domain) für nur 20,- DM! Markus Hauer, Opferhoefe 5, 3304 Wendeburg

C-64/Amiga!!! Verlangt entsprechende Software. Liste bei: Postfach 1 18, 6260 Reiden, Swiss!!!

*** VIREN --- No Problem *** The -AVC- still is offering you the most actual antivirus-collections on Amiga and Atari ST. Send a disk Rückporto and 15 DM to V. Beinfeld, Berghofer Str. 371 a, 4600 Dortmund 41.

***** Amiga-Demos ***** for the hottest Amiga Demo, Intro and Bootmakers send 2 Disks, Rückporto and 20 DM to V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41.

Intro-Letter-Demomakers für C-64! 10 Disks für 25,- DM. Call: 08231/2556 (Ernst), Call: 08231/4177 (Christian), Call us fast!!!

C-64 Original Spielesoftware aus Disk und Kass. z. B. Uridium Nosferatu Knight Games Bombjack Wonderboy IO World Games und über 100 andere Titel! Für Stück 10,- DM. Tel. 040/7533621

Neueste Amiga-Software billig zu verkaufen, Tel. 0041/055643450 (CH) P.S. Leerdisk. ein halbes Jahr Garantie. Du kannst jeden Abend uns Deine Bestellung abgeben!!!

Verkaufe Spiele für CPC 464. Kassette schon ab 5,- DM. Disk ab 10,-DM. Habe Supergames z. B. World Games. Alles Originale. Liste bei Björn Brehe, Feldblumenweg 5, 4500 Osnabrück.

Biete billigste Software!!! Nur auf Diskette (C-64). Liste gegen 80 Pf. Rückporto bei: Andreas Hipp, Nussbacher Str. 32, 7602 Oberkirch -3

C-64-Disk-Orig.: Sentimel, Arcticfox, Jewels of Darkn., Montezumas Rev., Ranarama, Triaxos, B. Jack 2, H, Front., je 20,- DM. C. Schönwald, Am Pappeldiek 20, 2970 Emden (Bitte mit Rückporto)

C-64/Amiga: Biete allerneuste Software (nicht älter als 3 Tage). Info: Frank Hausmeister, Neusser Str. 58, 5000 Köln 1. PS: Natürlich auch am Tausch mit anderen Freaks Interesse!

DREAM GIRLS - pikantes deutsches Adventure, Super-Graphik, 2 Disk, C-64, 29,95 DM + NN. Miss Wahlen je 24,95, 3 Stück 69,95 DM, Dirty Western-Comic Show 24,95 DM: T. Harms, Lindemannallee 19, 3000 Hannover 1, Infos!

ATARI-ST und AMIGA-SOFTWARE!!! Verkaufe günstig aktuelle ST/Amiga-Software! Schreibt an: M.S., Postfach 10 12 31, 4152 Kempen 1.

ATARI Originale zum halben Preis! Jet, The Guild of Thieves, Cad 3D, Gem Draw Plus, Gem Collection (Paint + Write), Gem Diary, ST Learn - alles neu - (0212) 208613

Spiele für Atari ST: Super Cycle, Western Games, Out Run (mit Original Soundtrack auf Kass.) alles Orig. Spiele. Jedes für 30,- DM abzugeben. Tel. 0431/231161, nach 14 Uhr.

AMIGA-AMIGA-AMIGA - Biete neue Software oder Tausch! Ruft doch mal an: Tel. 06346/2897 nach 17 h!!!

C-64! Verkaufe neueste Spiele!!! Info bei: R. Müller, Postfach 12, 8803 Spittal/Drau, Austria

Last Ninja 2, Rev. of Poh, Western Games und andere brandneue Soft (mit Disk) zu billig Preisen! Genaueres wenn Du anrufst: D-07802/1554 (Heiko) oder 07805/3842 (Andreas) * Lohnt sich *

Neu! Endlich fertig! Demo-, Letter- und Intromaker Pack Vol 1! Auf 10 Discseiten des die neusten und besten! Send 20,- DM (Schein) to: Marcel Harmeyer, Rosenstr. 4, 4512 Wallenhorst/ für C-64

Biete Software für Atari ST, PD's + Spiele + Anwender. Info Kostenlos. Software-Service Torsten Duffner, Ritterstr. 6, 7833 Endingen. 0764/3875. Wir haben alles, was Ihr ST braucht.

Originalcassetten für den C-64! Werner/Paperboy/Exploding Fist/Asterix/Knight Games/Infiltrator/Mission Elevator/je Cass. DM 15,--. Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

Textadventure-Freunde aufgepaßt! Verkaufe deutsche und englische Games (z. B. Not a Penny, Nibelungen usw.) Nur Originale zu 20,- DM pro Stück (für C-64) Tel. 07432/12546

Biete PD-Soft für Plus/4 C-16 C-116. 8 Discseiten randvoll mit PD-Soft für 20,- DM. Uwe Schröder, Bgm.-Lienhop-Str. 7, 2830 Bassum. Nur Vorkasse!

AMIGA Originalsoftware: Empire, Jagd auf R. October, Giganoid, Ports of Call, Giana Sisters, Football Manager. Tel. 0521/411764 (Holger) ab 19 Uhr.

Hey Guys! Wir verkaufen 4 beidseitig bespielte Disks mit Super-Demo-Letter-und Intromaker. Sendet 20,- DM an: Alexander Janz, Litauenring 111a, 5760 Arnsberg 1 (only PD-Soft)

Verk. oder tausche ST Spiele Orig. Tanglew. Chamonix Chall. Mach 3 je 30,- DM. Tel. 07473/21520

Verk. für C-64, Disk (25,- DM) Taitos Coin Up Hits, Soldier of Fortune, Typhoon, Foxx Fights Back Cass. (20,- DM): Soldier of Fortune. Intensity, Savage Karate ACE Tel. 08271/6796 Klaus

PD-Software * MS-Dos * IBM/kompatible über 300 dtsch. Programme, 100 Disk mit Spielen und neuste intern. PD! Spaß mit PD!! Kopierko. nur 4,50 - 2,70! Katg. 0,80 Rückporto bei Schulz, Hasselstr. 38, 4937 Lage. Oder ab 18 Uhr Tel. 05232/66912 Spaß beim Hobby mit PD!!

*** ATARI ST *** 5 doppelseitige Disk mit den besten Games/Utilities nur 29 DM (natürlich Public-Domain) u.v.m. sowie geb. Originalsoft. Info: T. Helfers, Portslager 30, 2905 Edewecht, Tel. 6809

PD für Amiga. Kauf oder Tausch (keine Raubkopien). Liste gegen Rückporto bei F. Theune, Am Stadtwege 13, 3340 Wolfenbüttel. Bitte System angeben.

Verk. Amiga-Orig.: Carrier Com., Superst. Iceh., 7 Cities.., F.-Manag. II oder tausche gegen Rollenspiele. Schreibt an: A. Egeler, Neuburger Str. 53, 8900 Augsburg

Verkaufe neuste Soft. 10 Disk's kosten C-64 = 10 DM & Amiga 20,- DM. The Stuff is 2 days old! Send: Mathias Knöller, Oberstr. 18, 5810 Witten. 100% (Disk & DM)

Moulin Rouge!!! Heiße Wirtschaftssimulation mit geilem Comic und Kondom für fanatische Spieler! C-64, Disk, dt., 15 DM (bar/NN), bei M. Strebakowski, Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg.

06222 Amiga-Soft 60633 Verkaufe billiges Monatsabo für den Amiga. Immer das Neuste. Ruft an. Täglich von 15 - 17 Uhr (Markus) - New - New - New -New - New

!!! Biete billig C-64 Software !!! Lucky Luke und Dragon's Lair II je 25,- DM. Magic Disk 64 Nr. 8 + 10 je 6,- DM. Commodore Disk 11 (9,95 DM) Tel. 004181511047 (CH) * Mathias *

AMIGA: Software + Bücher + TV-Modulator preisgünstig abzugeben (auch einzeln). Kein Softtausch. Suche Bücher. Zahle gut. Andreas Söhner, Rathausstr. 131, 4690 Herne 2 (nicht telefonisch)

Supergroße Auswahl zu supergünstigen Preisen (1,50 DM - 3,00 DM)!!! *** Public-Domain Software *** Liste gegen 80 Pf. bei:
M. Kielmann, Abendröte 6, 6800 Mannheim 31 (C-64)

Public-Domain C-64: Anwendungen, Demos, Spiele usw. Liste gegen Rückporto von
F. Theune, Am Stadtwege 13, 3340 Wolfenbüttel (keine Raubkopien)
Bitte System angeben!

Fast geschenkt: Die neusten Games verkaufen wir (für 10 Disks) = C-64 10,- DM oder Amiga 20,- DM (Stuff 2 days old). Schickt Disk und DM an: Mathias Knöller, Oberstr. 18, 5810 Witten

C-64 - Intros + Demos für Jedermann! Ich programmiere Intros (50 DM) und Demos (30 DM pro Part) genau nach Beschreibung + in Super-Qualität!!! 06737/1710 Bernd von 11 - 23 Uhr!

Verkaufe neueste Soft 10 Disk's kosten C-64 = 10 DM & Amiga = 20 DM. The stuff is 2 days old! Send Mathias Knöller, Oberstr. 18, 5810 Witten Disk & Geld.

Biete PD-Soft für Plus 4/C-16/116 8 Diskseiten randvoll mit PD-Soft für 20 DM. Uwe Schroeder, Bgm.-Lienhop-Str. 7, 2830 Bassum, nur Vorkasse!

Wegen Systemaufgabe viele Spiele für C-64 (Kass) zu verkaufen (alles Originale). Z.B. Last Ninja 2, F.M. 2 u.v.m. Liste anfordern bei: K. Gelbrich, Noldestr. 1, 2350 Neumünster

Verkaufen neueste C-64 Soft, z. B. Ports of Call. Schick uns zehn Discs und 15,- DM und nach kurzer Zeit bekommst Du sie mit der neuesten Stuff zurück. Schreib an: ESI, Postfach 056157, 46 Dortmund 1

C-64 Public Domain Software. Nur erlaubte Anwender und Spiele! Infodisk für 3,- DM, Angebotsliste gegen 1 DM in Briefmarken bei: PS Postfach 055386, 46 Dortmund 1

Tausch

Suche Tauschpartner (C-64)! Habe Black Lamp, Street Fighter, Alien Syndrome, Street S. Soccer, Card Sharks, Salamander, ZakmcKraken, usw. Falls Interesse: 02360/1449. Call for André!

Hi Freaks!!! Tausche hot stuff!!! All us: 05363/3373 or 2418!!! or write to: Mike, Thornerweg 9, 3180 Wolfsburg 11!!

PD's on Amiga. Wer neue oder seltene PD('s) hat, sollte unbedingt mit mir tauschen. Suche auch alte!!! Also, schickt Disk (o. List(s)) an: M. Schwetz, Hauptstr. 24a, 7801 Umkirch

Wir suchen Tauschpartner /C-64 -Disk). Hben Topsoftware 100% Antwort.
Schreibt: Michael Kopp, Kolbergerstr. 26, 5042 Erftstadt 1

Tausche kaufe C-64 Softw. alte und neue. Auch Anfänger. Suche Anwendungsprg., Sporttabellenprg. Verkaufe Org. (K) Summer Games II, Gauntlet (D) Xevious (D) Trivial (D) usw. M. Faust, 6652 Bexbach, Sonnenstr. 2.

To swapp hot Games & Demos on C-64! or even for cool PD-swapping. Write to:
Jörg Schaefer, Thüringer Str. 139, 6900 Mannheim 31. Send Disks or lists. Don't call me.

Haben Giana, Roter Oktober, Football Manager 2, Power at Sea, Predaor usw. Suchen Kartakis, War in the South Pacific, Last Ninja 2, ZacMcKraken usw. Näheres bei
LS-Club, Postfach 14 50, 8910 Landsberg!

C-64 User! Suche Tauschpartner für C-64. Besitze ca. 600 Spiele. Liste an: Martin Galan, Im Beckmannsfeld 22, 4300 Essen Kray.

Suche zuverl. Tauschpartner C-64/Disc. Habe Games wie: Hawkeye, Katakis, Fugger, FM2, und viele andere ... Meldet Euch bei: Michael Schalk, Am Walkenmühlenfeld 14, 3167 Burgdorf. 101% Antwort. Hi to: Trantor, JCC and to you!!!

Hallo 64'er Freaks! Ich suche neue Tauschpartner. Ich habe immer den neusten stuff! z. B. Barbarian 2 usw. Call: 0591/47063 only C-64! Hear from you soon! Oktober'88

Tauschen neuste C-64 Software: Tel. 0212/204486 (Patrick) oder 0212/45206 (Oliver) beide 18 - 20 Uhr. Tauschen auch PD-Soft und Intro- und Demomaker! Ruft noch heute an!

**** Vampire-Soft **** Suchen noch Tauschpartner on C-64!! Haben Top-Soft! Write to: Weit Wiegand, Postfach 23 63, 5820 Gevelsberg ** 99% Answer!! Greets to: Triad, Jewels, DD and all members **

SUCHEN TAUSCHPARTNER FÜR C-64! Haben immer den allerneusten stuff. Write to: Piranja, Oberhocherenz 59, 4611 Buchkirchen * Kaufen auch hot stuff! AUSTRIA *** C-64 *** AUSTRIA *** AUSTRIA

= = = = = N C D = = = = = Suche Tauchpartner! Schickt Eure Listen oder Eure Disks an: Sven Steiner, Kolkrabenweg 34, 1000 Berlin 47. Hi to: SSF, HSC, ACD, MCS, Fany!

Suche und tausche Software für Commodore 64/128. Bitte Rückporto beilegen! Thomas Lüken, 2953 Rhauderfehn, Mühlenstr. 47, Tel. 04952/2063

Suche Tauschpartner für C-64/Disk. 04221/41326 von 16 - 20 Uhr.

Hi Guys!!! Tausche, verkaufe Software. Habe Ninja 2, Manic 2, Test Drive 2, Pirates 2 und vieles mehr. Tel. 040/5505198 (* Elvir *) oder 040/5504657 (* André *) C-64!

Suche zuverl. Tauschpartner! C-64. Habe neuste Software (nur Disk). Schickt Eure Disks oder Listen an: Bo-Stephan, Holzhüter, A- Gersbach-Allee 5, 7880 Bad Säckingen.

Suche Tauschpartner für neuste Games auf C-64/disk. Schreibt an: Olaf Krause, Gütersloherstr. 34, 4840 Rheda-Wiedenbrück

Hallo Freaks!!! Ich suche noch einige Tauschpartner für den C-64. Wenn Ihr also Interesse hättet, Topgames zu tauschen, so schickt Eure Listen an: Roger Oberholzer, Zürichweg 6, CH-8952 Schlieren. Hoffentlich bis bald!

TVW sucht Tauschpartner für C-64. No loosers!!! Call: 05971/57435 (Markus). Letters to: TVW, Breitestr. 174, 4440 Rheine 1. Only the newest stuff!!!

Biete Topsoftware!!! (C-64) Schreibt an: RF, Postfach 79, 8570 Voitsb., Austria. Hi DTR, Alf/TDC, SSD, HT

Suche Tauschpartner für C-64 PRG. Habe immer neueste Software z. B. Summer Edition, u.v.m. Listen an Christian Weinandi, Eurenerstr. 77, 5500 Trier.

Suche Tauschpartner für C-64 Disketten! Schickt Listen an Michael Ziegler, Schumannstr. 12, 6919 Bammental. 100% Antwort. Habe auch immer neue Spiele.

Suche für Amiga 500 Tauschpartner. Schickt Listen an: Ralph Hafner, Joh.-Seb.-Bach-Str. 28, 6919 Bammental. 100% Antwort und ein paar Disks beilegen. Danke!!!

******* Hello Freaks! ******* Suche Tauschpartner für C-64!!! Call: 05971/51400 (Ronny) Call: 05971/12988 (Mark).

Sucht Ihr auch einen Tauschpartner für brandaktuelle AMIGA-Software? Dann schickt schnell eine Liste oder gleich Eure News an J. Wolf, Pestalozzistr. 4, 6948 Wald-Michelbach. Antwort noch am selben Tag garantiert!

Hi Freaks! Suche zuverlässigen Disk.Tauschpartner. No beginners! C-64. Call: 0911/696362 (Guntram), 0911/698506 (Alex)

******* Hallo 64'er Freaks! ******* Suche und tausche aktuelle Software. Written to: A. Kirstein Heinrichstr. 34, 5090 Leverkusen 1. 100%tige Antwort!

Suche Tauschpartner für neue C-64 Soft und Demo-Intromaker. Call: 030/6256015 von 18 - 21 Uhr. Habe Games wie Danger Freak, Down at the Trolls u. a.

Suche zuverlässigen netten Tauschpartner für C-64/Disk alte und neue Spiele. Bitte schreibt an: B. Geißler, Friedenheimer Str. 1, 8000 München 21.

Suche Tauschpartner für neueste C-64 Software (Disk). Schcickt Liste oder Disk an: Frank Karweger, Rosenweg 12, 4840 Rheda. 100% Antwort.

Hallo C-64er Freak! Tausche und verkaufe Software vom allerneuesten. Call us Ferdinand Peters, Am Uekern 3, 3490 Bad Driburg, Tel.: 05253/4174

Only Demos and Makers for the C-64! Swap with us! Quelltexte, too! Call: 05223/15345 (marcus) ab 14 Uhr. Musics, Char-Sets, Editops, too. Also call fast: 05223/15345 in BRD!

BERLIN-Amiga, tausche Original-Software gegen andere Originale. Vieles brandneu! Kein Interesse an Raubkopien. Evtl. auch Verkauf. Tel. 366 18 03 ab 18 Uhr.

Tausche aktuelle Topsoftware und verkaufe PD-Software. Bitte schreibt mit Liste an:
Alf Cooporation WM, Postfach 11 11, 6948 Wald-Michaelbach 1. P.S. Suche preisgünstigen Amiga 500.

*** ST * Schweiz * St * ST * Schweiz * St** Suche Tauschpartner für Atari ST. 100% Antwort! Listen an: R. Huber, Ostbühlstr. 60, CH-8038 Zürich oder: A. Burri, Waldmattstr. 9a, 8135 Langnau

Österreich - C-64 - Tausche oder verkaufe Originaldisketten: Fugger, Kampfgruppe, Wastland, Apollo 18, FM 2. Tel. 0732/301088

TAPE * TAPE** Tausche Originale (C-64) Kassette mit Anleitungen und Spieletips. Viele Games vorhanden. Schreibt an Guido Jenderny, Heckenweg 1, 4934 Horn 1. 100%ige Schnellantwort. Ich wünsche allen Computerfans ein frohes Weihnachtsfest. Also bis bald!

Always the latest and best warez on the Amiga. If you want to contact us for swapping, then write to Postfach 1 20, 4066 Pasching, Austria. But no lamers please!!

Suche Tauschpartner! Top-Soft vorhanden! Tel. 06233/68835 C-64!

Austria - C-64/Disk Verkaufe oder tausche allerneueste Software! Z. B. Afterburner, Serve u. Volley. Ruft mich an! Tel. 07272/89093 oder schreibt an Holger Limberger, Friedlstr. 6, A-4070 Eferding

AMIGA-AMIGA-AMIGA-AMIGA Suche ehrliche Tauschpartner für Amiga. Listen an: Marc Thomas, Bruchstr. 25, 6635 Schwalbach-Elm. 100%ig Antwort!

Suche Tauschpartner C-64/Disk! Habe alle möglichen guten Games! Sendet Lists + 80 Pf. Rückporto an: Marco Aljes, Hauptstr. 35b, 2732 Tiste!!! 100%ige Antwort!!!

C-64!! C-64!! C-64!! Suche Tauschpartner für C-64 (only Disk!) Habe Topgames!!! Call: Marc-Simon Fregin, Forastr. 22, 5500 Trier/Ehring (Call soon!!)

ST-Freak? Suchst Kontakt zum Tausch von Soft und Tips? Bist Einsteiger oder "Profi"? Schreib mir: Arnd Schröder, Wismarer Str. 16, 3330 Helmstedt! Na los!

C-64 C-64 Schweiz C-64 C-64 Contact me for swap newest Soft! Write to: Steve Kübli, Mülibachweg 1, CH-8471 Rutschwil. Or call me on (0041) 052/391613 OK?

Hi! Sucht Ihr Tauschpartner für den ST? Ich habe altes und neues, ruft doch mal bei mir an: 0911/497922 (Daniel).

Tausche u. verkaufe Games + Intro-, Demodesigner für C-64/Disk. Call: 04661/4953 (Marco) or 04661/2408 (Hans-Jörg)

Suche Tauschpartner für C-64/Disk. Habe Top-Games 100% Antwort. Listen oder Disks an: André Schlünzen, Längs der Heide 3, 2160 Stade

Hi Freaks! Suche Tauschpartner für CPC 6128! Habe viele Topgames wie Gryzor, Pirates, Jinxter, IK+ usw. Schickt Eure Listen an: Thomas Höfer, Mittelstr. 36, 5240 Betzdorf/Sieg

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe Topgames wie Afterburner, Pool of Radiance usw. Suche noch Heroes of the lance, Carrier Command u. ä. Call: 02864/2196 (Stefan)

Amiga * Amiga *** Amiga** PSS is searching for new contacts. If ya want to swap Top Games with us, then call soon: 08504/3366. Ask for Christian. We swap with everybody. Amiga *** Amiga *** Amiga

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga-Games! Haben immer den neuesten Stuff! Tel. 04944/1370 ab 18 Uhr oder schreib an: PO-Box 00 17 98 A, 2964 Wiesmoor + New C-64 stuff Tel.: 04944/2390

Suche Tauschpartner for hot stuff (64'er)!!! Call us: 05363/3373 or 2418!!!

Amiga Amiga Amiga Anfänger sucht zuverlässigen Tauschpartner. Listen an: Volker Schäfer, Im Rosengarten 14, 6903 Neckargemünd. Antwort 100%.

Suche C-64 Tauschpartner! Nur Disk. Schickt Eure Listen an Axel Knoeller, Kohlfahrtstr. 13a, 7528 Karlsdorf-N. 1. Suche dringend Summer Edition, Bard's Tale 3.

C-64 * The Action Crew *** C-64** Swap with the best!!! We have: Hostages Afterburner Ninja 2 Overlander (Stand 01.11.88) Tel. 0821/662214 (Oli) (Weekend)

Tauschen Software (C-64) Ruft einfach mal an: 07672/1528 oder 07672/2641

Tausche 4 MHz-Karte (Roßm.) gegen 5 1/4" Disklaufwerk (PC) extern. Verk. Orig. Soft für C-64/Amiga/PC. Suche f. Amiga 2MP-Golembox.
Suche Tauschpartner f. Soft. Tel. 0911/618272

C-64 Achtung C-64 Suche Tauschpartner für neueste Spiele. Habe Topgames. Schreibt an: Markus Kunz, Königsberger Str. 15, 6537 Gensingen (nur Disk)

Tausche/Verkaufe/Suche die allerneueste Software auf C-64/Amiga (nur 1 - 2 Tage neue Sachen). Schickt Disks an: Frank Hausmeister, Neusserstr. 58, 5000 Köln 1. Nur brandheiße Disks!

Suche fähige Tauschpartner. 04631/2120!

Only C-64! (Nur Disk) Tausch, Verkauf, Kauf von neuem stuff. Habe Games wie Panger Freak, Barbarian II usw. Immer neue Soft vorhanden. Call: 02271-52844 (Michael) nur abends! Ab 18 Uhr.

C-64 C-64 C-64 Tausche: C-64 Spiele! Immer neue (und alte natürlich auch) zur Verfügung. Echt Super Games!!! Schreibt an: Paul Burge, Kärntnerstr. 66 b, 6020 Innsbruck - Austria C-64 C-64!!!

★ DELTA ★

BERLIN + BERLIN + BERLIN + BERLIN

Bitte beachten Sie: Geben Sie bei allen Anfragen Ihren Computertyp an!!!

	Atari ST	Amiga	C-64 (D)
* Elite	65,00	65,00	50,-
* STOS ST-Gamemaker	70,00	-	-
* Hostages	60,00	60,00	-
* Captain Blood	55,00	55,00	-
* Last Ninja II	-	-	40,00
* R-Type	65,00	65,00	40,00
* Afterburner	60,00	-	40,00
* Speedball	65,00	65,00	-
Double Dragon	50,00	-	-
Rückkehr d. Jedi-Ritter	50,00	50,00	50,00
* Pacmania	50,00	50,00	35,00
Operation Wolf	55,00	55,00	-
* Minigolf	50,00	50,00	-
* Zak McKracken	-	-	40,00
Purple Saturn Day	65,00	65,00	-
* Dung. Master (Amiga 1MB)	65,00	65,00	-
Emanuelle	60,00	60,00	-
* Roger Rabbit	-	60,00	-

*) Bei Anzeigenschluß sofort lieferbar!

Wir führen Software für folgende Systeme: Atari ST, Amiga, Commodore 64/128K, CPC, Joyce, BBC; Electron, ZX Spectrum 48/128K, Nintendo, SEGA
Die angegebenen Artikel sind teilweise Lagerware!
6,- DM Porto + Verpackung (Inland)!

Hotline I: 0 30 / 3 36 20 63
Hotline II: 0 30 / 3 61 76 86
Auch samstags bis 18.00 Uhr!

Preisliste auf Anfrage bei:
DELTA Soft, Schönwalder Str. 55
1000 Berlin 20
Bitte schreiben Sie Ihre Anschrift in Druckbuchstaben!

*** ST * St *** Zuverlässiger Spiele-Tauschpartner gesucht! Also Leute auf geht's zum Telefon: 06154/5586 (Martin). Ab 17 Uhr. Kleiner Einblick: Star Trek, Gauntlet II, Wrstling ...

H I L F E !!! H I L F E !!! Unser C-128 braucht Futter für alle 3 Modi! Tauschmaterial vorhanden! Listen, Angebote u. Disks an: Michael Dernen, Borngasse 68, 5060 Berg. Gladbach 2

Suche Tauschpartner!!! Suche Tauschpartner für den C-64. Habe gute Games!!! Ruf doch mal an: Tel. 05283/8715 (Frag nach Daniel)

Atari ST - ST Atari Tausche und kaufe Software. Habe Ultima 2, Football M. 2, Adventures und vieles mehr.
Tel. 08502/1441.
Nach Franz fragen!

***** Österreich ***** Tausche Top-Games für C-64 Disk!!! Habe z. B. Giana Sisters, Arkanoid 2 usw. Listen an E. Stolz, Schloßgasse 26, 9900 Linz, Osttirol.
100% Antwort!!!

Suche zuverlässigen Tauschpartner! Only Disk für C-64! Habe geile Games. 100% Antwort! Schreibt an Olaf Künzenbach, Treschowstr. 53, 2000 Hamburg 20

Suche Tauschpartner für C-64 (nur Disk!!).
Schickt Eure Listen an: Christian Sachs, Wiesenstr. 21, 4690 Herne 1, Tel. 02323/22625. 100% Rückantwort wird garantiert.

A M I G A 02234/81393 - Keine Anfänger!!!

PLAYSOFT

	Amiga/Atari ST		Amiga/Atari ST	C 64	
Starglider II dt.	66.90/66.90	Galdreg. Domian	54.90/54.90	Echelon	39.90
Drachen von Laas	a.A,./a.A.	R-Type	51.90/51.90	Times of Lore	79.90
F.O.F.T.	79.90/79.90	Motor Bike Madn.	49.90/49.90	Ultima 5	59.90
Powerdrome	68.90/68.90	Pool of Radiance	64.90/64.90	Bombuzal	39.90
Elite	64.90/64.90	Dragon's Lair	a.A./a.A.	Last Ninja II	39.90
Hostages	67.90/67.90	Chrono Quest	65.90/65.90	Game Set + Match 2	49.90
Heroes o. t. Lance	65.90/65.90	Double Dragon	49.90/49.90	Pool of Radiance	64.90
Dung. Master dt.	64.90/64.90	Purple Saturn day	a.A./a.A.	Suprime Challenge	49.90
Tiger Road	a.A./a.A.	Jeanne d'Arc	54.90/54.90	Rambo III	39.90
Pacmania	49.90/49.90	Rocket Ranger	69.90/	The last Ninja II	39.90
Sorcery Plus	49.90/a.A.	Thunderblade	52.90/52.90	Micro-Prose Soccer	49.90
Iron Lord	67.90/67.90	Battle Chess	67.90/	Mars Saga	45.90
Circus Games	69.90/69.90	Leisure suit Larry	59.90/59.90	Foxx Fights Back	39.90

Vor Weihnachten im Kino - jetzt schon als Brettspiel "The Willow" 58.90
Die SAGA geht auf dem Brett weiter "Dragonlance" 75.90 beide mit dtsch Regeln
Großer Brett- und Rollenspiel - Katalog gegen 3,-- DM anfordern!

24Std.Hotline v. 13-19 Uhr persönlich 06421/481972

Playsoft
Inh. R. Elmshäuser
Teichweg 6
3550 Marburg 7

Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten.
Auslandsbestellung nur gegen Vorkasse
Versandkosten: Vorkasse + 3,- DM Nachnahme + 5,50 DM
Liste gegen Freiumschlag

Spiele per Post

Abenteuer aus dem Briefkasten!

Per Brief oder Modem abgewickelte Spiele eröffnen unglaubliche Möglichkeiten: hundert oder beliebig viele Spieler in der gleichen Partie. Jeder schickt seinen Zug an den Spielleiter, der alle Züge mit Computerhilfe auswertet und jedem Spieler die neue Situation ausgedruckt übermittelt. Galaxien mit tausenden von Welten gilt es zu entdecken oder Fantasy-Reiche aufzubauen und zu verteidigen. Längst ein Mega-Hobby in USA. Tausende holen auch bei uns schon regelmäßig ihr Abenteuer aus dem Briefkasten und finden durch Spiele per Post viele neue Freunde. *MegaZine* berichtet ausführlich über das Was, Wo und Wie. Fordern Sie Ihr kostenloses Probeheft an.

Bitte Absender deutlich schreiben und Portoanteil DM 1,40 beilegen: *MegaZine*, Kurze Str. 5 D-2161 Ahlerstedt 1

Gutschein für ein kostenloses Probe-Heft
MegaZine
Das erste deutschsprachige Postspiel-Magazin

TOPSOFT
Software Versand
Immer aktuell, immer günstig!!!

Nachstehend ein kleiner Auszug aus unserem Gesamtangebot:

C-64/C-128	Kass./Disk
Alien Syndrome	29,- 40,-
The Bard's Tale III	49,-
Card Sharks	39,-
Last Ninja II	40,-
Football Manager II	29,- 41,-
Cybernoid II	30,- 40,-
Hotshots	29,- 39,-
The Train	29,- 39,-
G. Linekers Superskills	29,- 40,-
Nigel Mansell Grand Prix	32,- 42,-

Schneider CPC	Kass./Disk
Last Ninja II	37,- 39,-
Mewilo	42,-
Night Raider	29,- 40,-
Salamander	25,- 43,-
Game Set and Match	37,- 50,-
Top Ten Collection	29,- 40,-
Supreme Challenge	37,- 45,-
Bionic Commando	29,- 39,-

Amiga 500/1000/2000	
20.000 Meilen unter dem Meer	60,-
The Bard's Tale II	65,-
Corruption	63,-
Down at the Trolls	54,-
Dungeon Master	68,-
Fugger	54,-
Ports of Call (dt.)	75,-
Ferrari Formula 1	68,-
Hostages	65,-
Tetris	52,-

Atari ST	
Bermuda Project	62,-
Carrier Command	59,-
D. Thompson Olympic Challenge	52,-
Cybernoid	52,-
Legend of the Sword	59,-
Return to Genisis	50,-
Summer Olympiad	50,-
Virus	50,-

Wir bieten außerdem auch **SEGA** und **NINTENDO** an.

Zögern Sie nicht!!! Fordern Sie bitte unsere umfangreiche Gratisliste an und prüfen Sie in Ruhe die Preise. Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Computer-Typ anzugeben.

Firma
TOPSOFT
Postfach 4, 8133 Feldafing
TO BE ON TOP IS OUR JOB

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 + Amiga. Habe Topgames. Wenn Du Interesse hast, schick Deine Liste und ein paar Proggies an: BC, Postfach 009204, 46 Dortmund 1
100% Antwort. Jeder ist willkommen.

Only new stuff on C-64!!! You send a Disk + Stuff and we will answer 100%! Try it! Write to: Klingberg, Friedr.-Gaber-Weg 430, 2000 Norderstedt. Come on boy!!!

Hallo ST-Freak, ich suche Tauschpartner für alles alte und neue auf dem ST! Ruf'doch mal an bei mir: 0911/497922 (Daniel).

Wanted Swappartner! If you're a cool guy, who searcheds a reliable swappartner send us your hottest stuff. Your list or lomething else. Discs with our hot stuff 100% back! Best Company, Postfach 009204, 46 Dortmund 1, Only C-64 + Amiga

Hallo Guys! Suche Tauschpartner on C-64 Disk. Habe die neueste Soft! Schreibt an: Fox, Steinweg 7, 2879 Neerstedt. Suche Maniax, Hostages. Please write to me!!! 100% back!

***** Suche Tauschpartner für C-64 und Amiga 500!!!** Neue und alte Games sind vorhanden! Schreibt an: Mario Osada, Wetzlarer Str. 12, 5900 Siegen 1

Suche Amiga-User zwecks Softwaretausch. Ruft an: 02421/43762 ab 15 Uhr oder schreibt an:
Dieter Buchenau, Am Nordpark 5, 5160 Düren

Haben immer die neuste Software!!! Wir suchen Tauschpartner für C-64. Tel. 06102/21177 (Andy) ab 19 Uhr.

Suche Tauschpartner. Nur allerneuste Software (Rocket Ranger) 100% Antwort.
Schreibt an: Eller, Südstr. 3,
6524 Guntersblum.
Amiga * Amiga * Amiga

Tausch/Kauf von neuster (!!!) Amiga-Software! Write to: Peter Hansmann, Malerstr. 11, 4901 Hiddenhausen. Only hot stuff!

Hello Everybody! Swapping newest C-64-stuff. If you have the latest! Games on this continent, then rush to your electric bushdrommel and tip: 06396/887 - Rainer - 18.00

Hey Amiga-Guys! Suche guten und zuverl. Tauschpartner. Habe zur Zeit nicht gerade das Brandneuste (Software ca. 3 Wochen alt). Tel. 02247/4040 (Michael)

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64 stuff on disk! Habe gute und neue Games! Listen an:
Uli Bohnhardt, Nordenwall 19,
4700 Hamm 1.
Ersten 30 Freaks - 100% Rückantwort!!!

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft! Habe immer den neusten stuff!! Ruf doch mal an: 04944/1370 ab 18 Uhr oder schreib an: Postfach 11 52, 2964 Wiesmoor 1

AMIGA	
Afterburner dt.	69,90
Bard's Tale II dt.	68,90
Battle Chess dt.	69,90
Captain Blood dt.	62,90
Carrier Command dt.	68,90
Daley Thomson dt.	68,90
Dragon Lair	92,90
Driller	69,90
Dungeon Master dt.*	69,90
Elite dt.	69,90
Flight Sim. II dt.	88,90
FS II Disks	44,90
Fusion dt.	67,90
Hostages dt.	64,90
Iceball dt.	47,90
Imp. Mission II dt.	69,90
Interceptor dt.	68,90
Katakis dt.	49,90
Minigolf + dt.	54,90
Out Run dt.	57,90
Pacmania dt.	57,90

AMIGA	
Peter Pan dt.	56,90
Pirates dt.*	a. A.
Ports of Call dt.	74,90
P.O.W. dt.	69,90
Powerdrome dt.*	64,90
R-Type*	59,90
Skyfox II dt.	64,90
Sommer Olympiad dt.	58,90
Speedball	69,90
Starglider 2 dt.	68,90
Starray dt.	58,90
Star Trek dt.*	a. A.
Thunderblade dt.*	a. A.
U.M.S. dt.*	69,90
Virus dt.	54,90

*) noch nicht lieferbar.

Berlin Service: 2 Std. Lieferzeit!
Per Post ins Bundesgebiet: DM 6,-
Expreßversand (24 Std.): DM 10,-

Microware
Microware GmbH - Hardwarevertrieb und Software
Uferpromenade 15 D - 1000 Berlin 22
Telefon 030/365 28 23

Gewerbliche Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für ältere und neuere Software.

PLK 040335 C, 4390 Gladbeck

Software + Zubehör
Atari XL/XE/ST
C-64/Amiga
Katalog 80 PF Rückporto
Bitte Typ angeben

COMPYSOFT
Kreuzstr. 32
6050 Offenbach/M.

TENNIS-PROFI
Die echt starke Briefsimulation des weißen Sports.
Info für 3,-DM.

D B Z
Schwarzerweg 1a,
2876 Berne 1

Für Atari ST, Amiga, C-64 demnächst lieferbar: Pool of Radiance, Starfloose, Heros of the Lance

Weiterhin bieten wir Ihnen ein breites Angebot an Spielesoftware auch für andere Systeme. Weitere Infos auf Anfrage

K. Schlapp & J. Bartels GdbR
SB Computer Software Vertrieb
Bahnhofstr. 19,
6537 Gensingen
Tel.: 06727/8363
24h Bestellannahme, Hotline Sa 14.30-18.30 h.

Atari Hard- & Software.
Kostenlose Info anfordern bei:
A. Triffterer
Flandersbacher Weg 107
5620 Velbert 1

Software für C64, CPC, Atari ST, XL/XE

Neues und Oldies zu fairen Preisen.

Gratis-Liste bei:
CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 201
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 46 53
bis 19 Uhr
Computertyp

ATARI ST * ATARI ST * ATARI ST *

Umfangreiches Public Domain Angebot je Disk 5 oder 7 DM. Katalog auf Diskette mit kostenlosem Update-Service 3.50

Buchhandlung W. Finke
Kipdorf 22,
5600 Wuppertal 1

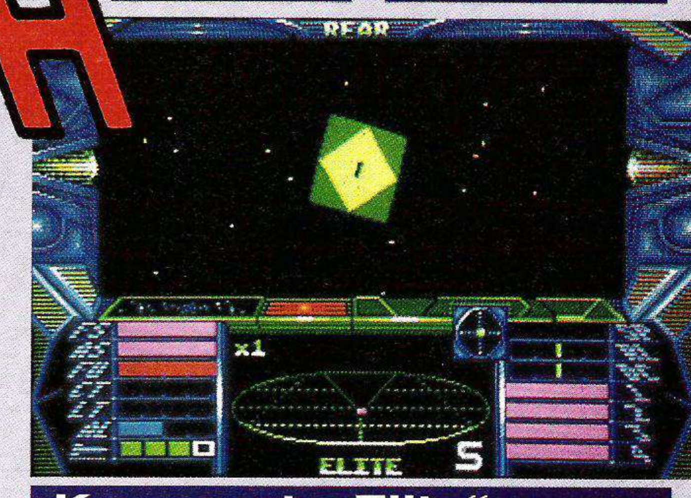
Plus 4-C16-C64-Lern-progr. Techn. Mathe + Grafik zu reellem Preis. Zahnr. Hydr. Geometrie, Physik, Chemie, Test + Trainprogr. Bruchrechn. Vokabeln -Cass/Disk Katalog 1 DM Briefm. Comp. Typ angeben

Softwareversand
Anita Ristau
Peetzweg 9
3320 Salzgitter 1
Tel. 05341/50377

Super Programme
für alle gängigen Systeme.
Wir führen über
2000 Top-Programme
sowie Arcon Computer und Fantasy und SF Brett und Rollenspiele.
Liste
(Systemangabe)
anfordern bei:
Hobby Comp,
Sonnenkamp 58,
5275 Bergneustadt

ASM-DAUER-POWER

DELTA ist spitze!



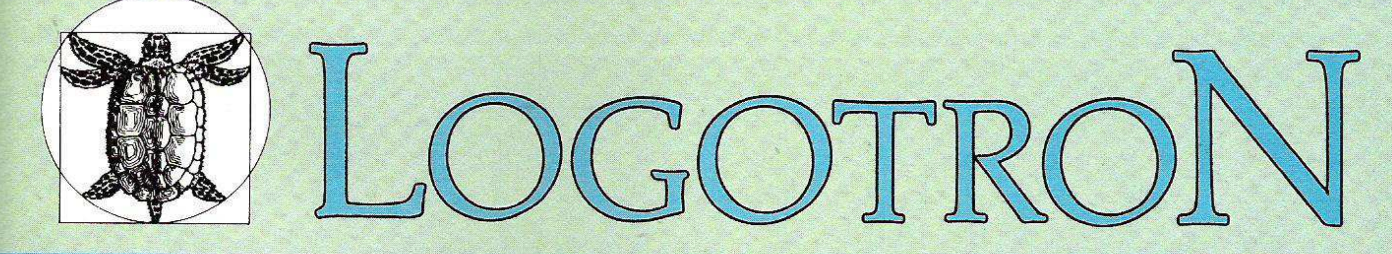
ELITE auch!

Das bekannte Haus aus Berlin bringt Stoff unters Volk!

15 x für Amiga
15 x für ST

Kennwort: „Elite“

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Januar 1989: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.



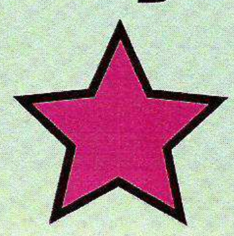
PROSPECTOR = Super-Game

Dazu der SUPERPREIS:

1



CD-Player



Kennwort: „Herbie“

Micro-Händler · Computer Software GmbH
Mönchengladbach



Computer Software

+

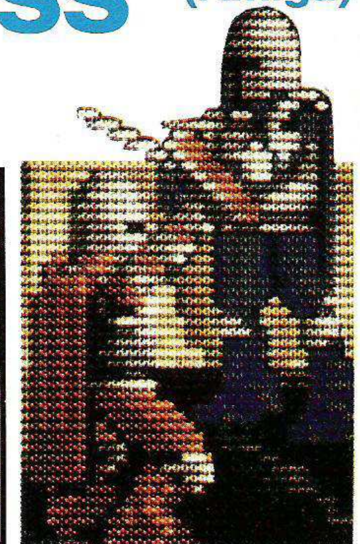
ELECTRONIC ARTS™

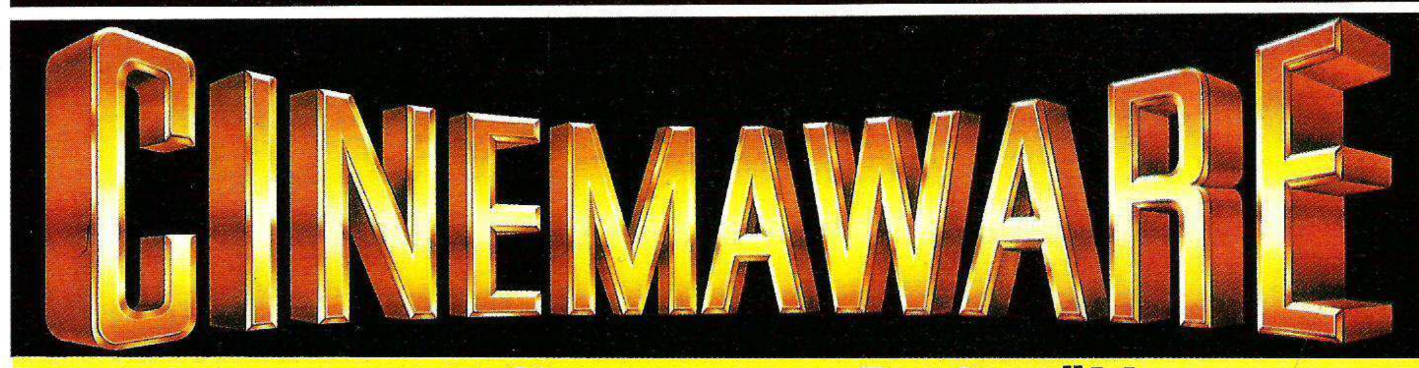
verlosen 1 Schachbrett und 10 x Battle Chess (Amiga)



Kennwort: Battle Chess

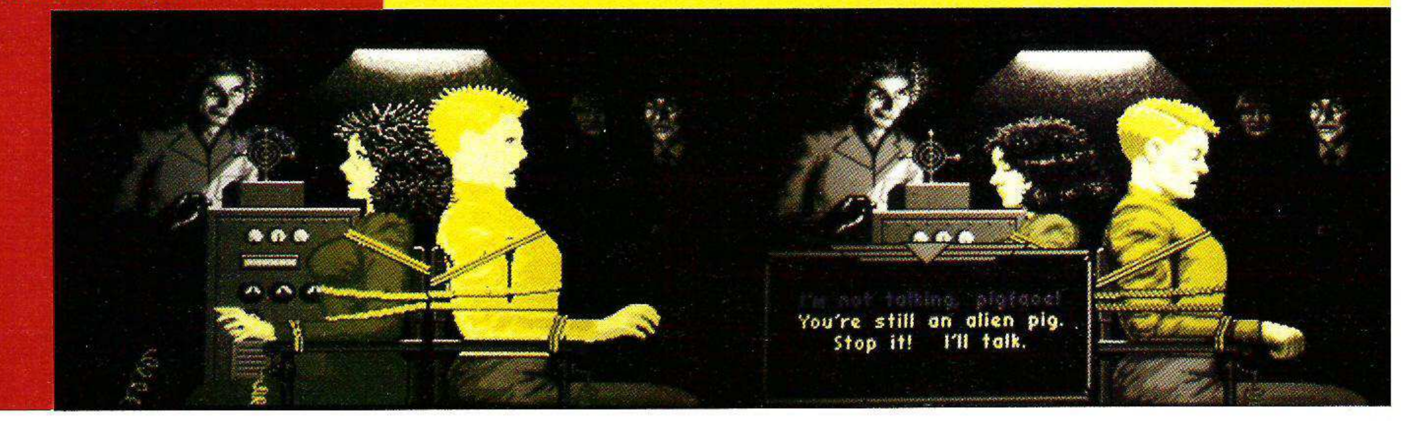
Frage: Wann benutzt man im Schachspiel den Ausdruck GARDEZ?





spendiert: **5 Cinemaware-Regiestühle**
je 5 x Rocket Ranger für Amiga + C-64 (Disk)
5 T-Shirts Größe L

Kennwort: Cinemaware



Nintendo® gibt was raus!

Kurz vor Weihnachten haben wir ein paar Gewinne für Euch besorgt. Edler Spender war die Firma, die NINTENDO offiziell in Deutschland vertreibt.

Hier nun die Preise:

1. Eine NINTENDO-Konsole + Fitnessmatte
2. Eine NINTENDO-Konsole + Advantage Joystick
3. Eine NINTENDO-Konsole + Adventure of Link
4. Ein „Einarmiger Bandit" (wie im Bild)

5.- 7. Je ein LCD-Spiel mit zwei Screens
8.-10. Je ein LCD-Spiel mit einem Screen



Und hier die Fragen:

1. Wie heißt der deutsche NINTENDO-Generalimporteur?
2. Wo hat dieser seinen Sitz?
3. Nennt uns einen der drei neuen NINTENDO-Titel!

– Postkarte mit Kennwort „NINTENDO" an ASM!

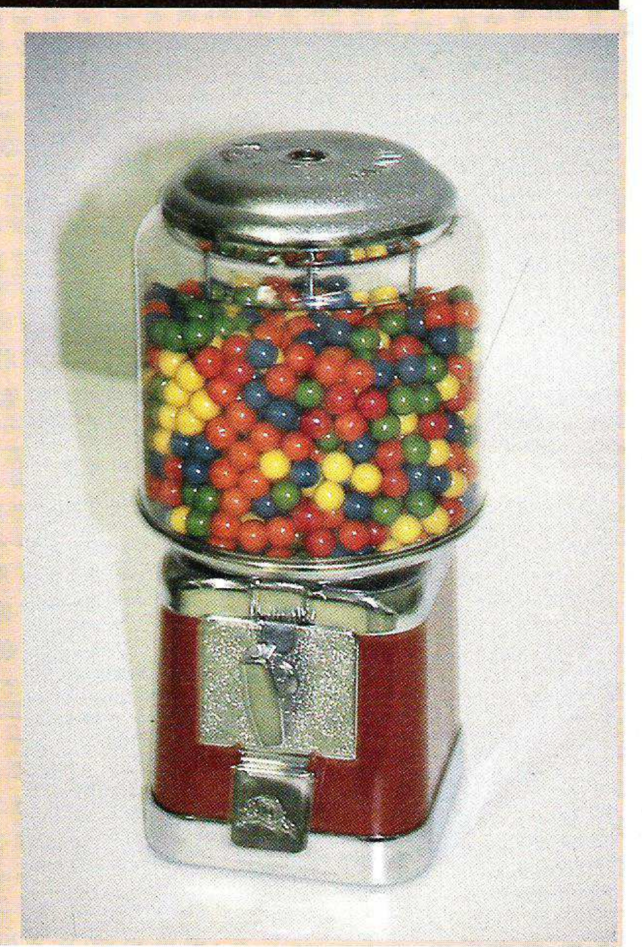
... und das ist nur der vierte Preis

CACHET hat was Besonderes für Euch!

1. Preis: Ein original amerikanischer Kaugummi-Automat

2.-11. Preis: Je 1 x X-Copy (Amiga)
12.-21. Preis: Je 1 x Crash + Burn (Amiga)

Frage: Wie heißt das Full-Price-Label von Cachet? Kennwort: Cachet



Microwelle

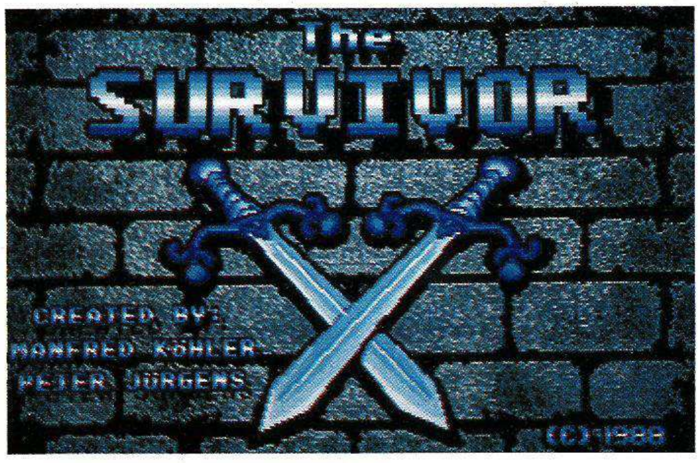
Liebe Leser,

die Teilnahme an der Microwelle lohnt sich – mehr denn je! Wir haben nämlich einen Service eingerichtet, bei dem wir Programme, die wir in der Microwelle vorgestellt haben, auch selber vertreiben! Wie Ihr Programme bestellen und/oder selbst einschicken könnt, erfahrt Ihr in den beiden Kästen dieser Seite. Zunächst aber wünsche wir Euch viel Spaß beim Lesen des heutigen Tests. Diesmal haben wir einen absoluten Hammer für Euch, denn THE SURVIVOR ist in allen Belangen ganz einfach perfekt! Aber lest selbst!

Programm: The Survivor, **System:** Atari ST, **Datenträger:** Diskette, **Autoren:** Manfred Köhler, Peter Jürgens, Hamburg.

Raumkreuzer XII hat wirklich Pech: Erst gerät er in einen Meteoritensturm, dann muß er auf einem unbekannten Planeten notlanden, und dann wird die Besatzung bei den Reperaturarbeiten auch noch von Xadokanern angegriffen! Die Burschen haben also voll geloost, denn zu allem Überfluß werden sie von den Eingeborenen auch noch in unterirdische Verliese geschleppt – wo der Kampf ums Überleben entbrennt, denn die Xadokaner überlassen die Crew einfach mit anderen üblen Verbannten ihrem Schicksal und kehren an die Oberfläche zurück. Als Spieler übernehmt Ihr nun die Rolle von Vantor, der sich schleunigst auf den Weg zur Oberfläche machen will, um einen Notruf abzusenden, ungeachtet der Tatsache, daß sich um so mehr und üblere Gegner in den weit verzweigten Gängen tummeln, je höher er kommt. Selbst wenn es ihm gelingt, diese Typen um oder hinter die Ecke zu bringen, warten noch furchteinflößende Wächter auf ihn, mit denen nicht zu spaßen ist.

Wer sich die Story ein bißchen genauer anschaut, wird vielleicht schon gemerkt haben,



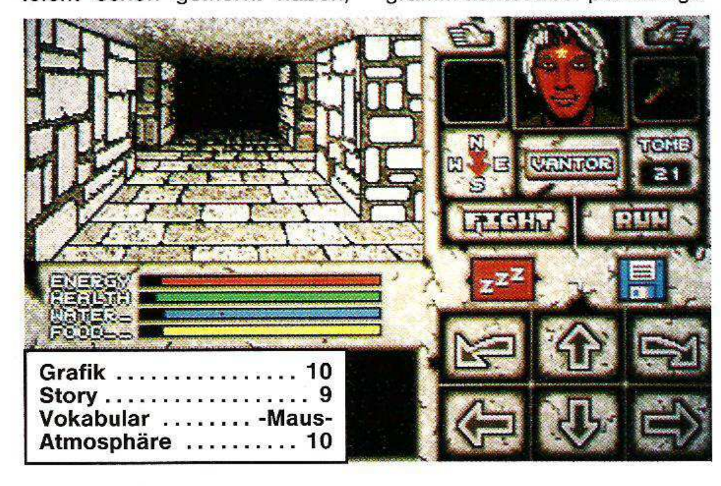
daß **THE SURVIVOR** nichts anderes als ein Rollenspiel ist, daß mich beim Test sehr positiv an *Dungeonmaster* erinnerte. So gibt es ein kleines Grafikfenster, in dem mit tollen Grafiken immer zu erkennen ist, was gerade abgeht. Die beiden Autoren ds Spiels, **Manfred Köhler** und **Peter Jürgens**, haben sich da sehr, sehr viel Mühe gegeben und viele stimmungsvolle Bilder geschaffen, die kein Detail auslassen. Schaut Euch mal die Screenshots an!

Alle Handlungen könen bequem mit der Maus über ein paar Windows ausgeführt werden, Romane braucht Ihr also nicht zus schreiben. Das Programm achtet aber peinlich genau darauf, daß der Held genügend Schlaf und Essen bekommt, denn sonst geht's auch dem Spieler schlecht – er darf dann nämlich nochmal von vorn anfangen. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, sind die einzelnen Verliese natürlich „Dungeons", in denen verschiedene Rätsel gelöst oder Gegenstände gefunden werden können. Von diesen Features sollte man unbedingt Gebrauch machen, denn schließlich gibt's ab und an verschlossene Türen (etc., etc...) und Feinde, die mit etwas stärkeren Waffen beharkt werden müssen.

Welchen Aufwand die beiden Autoren bei der Gestaltung und besonders spielerischen Ausführung getrieben haben, beweist schon allein die Tatsache, daß zwei vollgepackte Disketten nötig waren, um das ganze Spiel unterzubringen. Viele kleine Extras warten da auf den Spieler, so werden z.B. **alle** Bewegungen und Geräusche in den Labyrinthen mit Sounds untermalt!

Wer also ein gutes, interessantes Rollenspiel sucht, das sowohl den Intellekt als auch das Auge befriedigt, sollte sich THE SURVIVOR mal reinziehen!

(red.)



Grafik	10
Story	9
Vokabular	-Maus-
Atmosphäre	10

So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege

Microwelle

IMPERIUM – DER AUFTRAG
Werden Sie das Imperium retten können? Ein komplexes, deutsches Rollenspiel mit spannenden Kampfsequenzen. Vorgestellt in ASM 11/88.
Bestell-Nr.: C-1188 (nur Disc)

CAPTAIN STARK
Ein tolles Strategie-Actionspiel mit 255 Levels und eigenem Editor. Vorgestellt in ASM/12/88.
Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc)

Bestellservice

Microwelle

Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen!
Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,– DM!** Bestellungen sind zu richten an:

TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

C-Breeze – DER EDITOR FÜR C-Programmierer

Programm: C-Breeze, **System:** Atari ST (Farbe & monochrom), **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller/ Bezugsquelle:** Microdeal/ MichTron, St. Austell, Cornwall, England. Telefon: 0044726/ 68020.

Gerade beim Atari ST ist die Programmiersprache C sehr weit verbreitet. Es ist deshalb nicht verwunderlich, daß für dieses System eine ganze Reihe von C-Compilern angeboten werden. Sieht man einmal von der neuen *Heimsoeth TURBO-C-Version* ab, so verfügen die meisten Compiler über keine integrierte Entwicklungsumgebung. Das bedeutet, zur Entwicklung des Source-Codes wird ein normaler Editor benötigt. Bei einigen Versionen befindet sich ein solcher schon im Lieferumfang, bei anderen muß sich der Anwender nach einem geeigneten Editor selbst umsehen.

Die Firma **MICHTRON** hat nun genau dieses Problem erkannt und mit **C-BREEZE** einen speziellen Editor für C-Programmierer geschaffen. Was unterscheidet nun einen speziellen C-Editor von einem gewöhnlichen? Im Prinzip natürlich nichts, allerdings gibt es viele kleine, aber nützliche Funktionen die der C-Programmierer oft bei einem normalen Editor vermißt.

C-BREEZE hat fast an alles gedacht. Neben den Standard-Funktionen eines guten Editors verfügt es nämlich über die Eigenschaft, bis sechs Texte gleichzeitig zu bearbeiten. Über eine moderne Pulldown-Benutzeroberfläche können einfach mehrere Files geladen werden. Jedes geladene File erzeugt ein neues Fenster, läßt jedoch die oberste Zeile des vorherigen stehen. Auf diese Weise hat der Programmierer jederzeit die Übersicht, welche Texte bzw. Files noch geöffnet sind. Gerade das Bearbeiten mehrerer Files ist für den C-Programmier äußerst wichtig, denn oft müssen Header-, Include- oder Source-File, gleichzeitig verändert werden. Ein weiterer Vorteil sind die vorhandenen Textfiles zum Nachschlagen. Da es wohl wenige C-Programmierer gibt, die alle C-Bibliotheksfunktionen auswendig kennen, liegt neben dem Computer oft ein C-Handbuch. Diesen Platz kann man jetzt endlich effektiver einsetzen (z.B. für eine Tasse Kaffee), denn alle wichtigen Informationen können einfach in eines der Fenster geladen werden.
Zudem hat das noch den Vorteil, daß zum Suchen einer Funktion der schnelle FIND-Befehl eingesetzt werden kann. Die vorhandenen Nachschlage-Dateien behandeln folgende Themen: Operationen, Funktionen, Bibliotheksfunktionen, definierte Konstante, Syntax von Funktionen und komplexen Arrays, ASCII-Tabelle, Fehlerbeschreibung (der Bomben). Da die Bibliotheksfunktionen in den meisten Fällen sehr umfangreich sind, teilen sich diese nocheinmal auf, und zwar in String-Funktionen, mathematische Funktionen, File-Funktionen und Utility-Funktionen.

Positiv: zahlreiche nützliche Hilfstexte, mehrere Texte können gleichzeitig bearbeitet werden, leistungsstarke Editierfunktionen, moderne Benutzeroberfläche, Makros können definiert werden, verschiedene Schriftbreiten, unterstützt monochrome sowie Farbmonitore
Negativ: Scrolling etwas langsam, keine Koordinatenanzeige, lediglich Rollbalken

Da die Syntax sowie der Umfang der einzelnen Funktionen von C-Compiler zu C-Compiler unterschiedlich ausfällt, enthält das Programm verschiedene Dateien für die Compiler Mark Williams C, Megamax C, Lattice C und Hi-Tech C. Eine vorhandene Installations-Datei sorgt für die entsprechende Anpassung.

```
 File  Block  Search  Misc  Option  Extra  Help  Manual  Custom
noname.c
a:\cbreeze\mouse.hlp
Loaded 2334 characters
Mouse Control Help                                            C-Breeze

The use of the mouse is essentially the same as any other GEM application,
in that you can use it to select commands from the menus and resize, move
& scroll the windows.

In C-Breeze the mouse is also used for marking blocks and moving the cursor
position. The left mouse button is used for all mouse operations.

To mark text, simply point the mouse at the start of the text you wish to
mark, and while holding down the mouse button, move the mouse to the end of
the text you wish to mark and release the button. The text marked will then
be inverted to show its extent. If you wish to extend the marked area, hold
down the shift key while pressing the mouse button, the marked area will be
extended to that point in the file.
```

Foto: ST

Neben diesen zahlreichen Informations-Dateien sind auch die vorgegebenen LOAD-Funktionen für Header- und Files sehr hilfreich. Wählt man eine solche Funktion an, so werden entweder nur Header- oder Source-Files angezeigt. Natürlich besitzt das Programm auch alle anderen wichtigen Editor-Funktionen, wie z.B. Strings suchen, Strings ersetzen, Merge, Blockoperationen, Druckfunktionen, Makrofunktionen usw. Die meisten Funktionen lassen sich entweder über die Tastatur oder per Maus anwählen. Wie es sich für einen guten Editor gehört, lassen sich auch die Funktionstasten mit beliebigen Floskeln oder Funktionen belegen. Natürlich spielt auch die Geschwindigkeit und das Verhalten im Eingabebetrieb eine entscheidene Rolle beim Kauf. Hier zeigte sich C-BREEZE im Test von seiner besten Seite. Lediglich das horizontale Scrolling fällt etwas langsam aus. Sicherlich gewöhnungsbedürftig ist auch das vertikale Scrolling, denn hier wird immer schlagartig um eine Bildschirmhälfte weitergescrollt. Als PC-Freak empfand ich die zeilenorientierten Cursorbewegung etwas störend, allerdings dürfte auch dieses eine Sache der Gewöhnung sein. Für etwas übertrieben empfand ich die Statistik-Funktion, zwar ist die Anzahl der Zeichen und Zeilen noch recht interessant, aber das Zeichen unter dem Cursor kann ich auch ohne diese Funktion erkennen. Nützlich dagegen ist noch die UNDO-Funktion, mit der man versehentlich gelöschte Zeilen retten kann.

Alles in allem handelt es sich bei C-BREEZE doch um ein wirklich nützliches Programm für C-Programmierer. Auch dann, wenn man auf das erwähnte C-Buch nicht verzichten will (stattdessen jedoch auf die Tasse Kaffee), bietet der Editor eine gute Alternative zu vorhandenen ST-Editoren!

Frank Brall

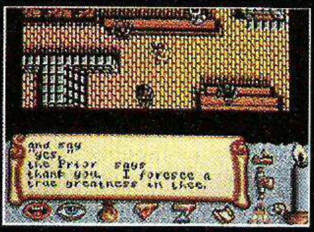
TIMES OF LORE

Commodore Amiga



The Knight one of three character classes.

Atari ST



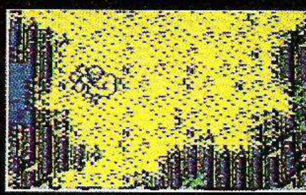
Converse through simple commands and menus.

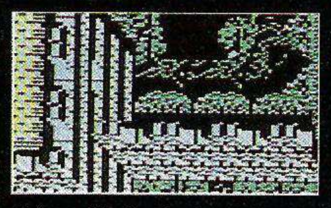
DISCOVER AN ARCADE ADVENTURE WITH HIDDEN DEPTHS

Entdecken Sie Times of Lore, Origin's erstes Adventure, das auch als Kassettenversion erhältlich ist!
Der anerkannte britische Designer Chris Roberts hat das Beste aus Arcade- und Adventurespielen zusammengestellt, - schneller und ungestümer Zweikampf, verblüffende Grafiken und Animationen, unerbittliche Gefahren und Herausforderungen - also eine Einführung in die Tiefen des klassischen Fantasy-Rollenspieles.
Times of Lore testet fortlaufend Ihre Geschicklichkeit, indem es Sie immer wieder in Situationen bringt, aus den Sie nicht ohne weiteres herauskommen können.
Mit 13.000 verschiedenen Screens, einer unkomplizierten Joysticksteuerung, die nicht nur die Spielfigur selbst steuert, sondern auch das Anwählen der vielen Menüs und Symbole umfaßt, sowie aufeinander einwirkenden Charakteren und der Musik von Martin Galway.
Origin hat mit Time of Lore neue Dimensionen geschaffen. Wird es auch nicht langsam für Sie Zeit, zu neuen Ufern aufzubrechen.
Erhältlich für: C-64, Kassette und Diskette; Amiga; Atari ST; IBM und kompatible.



C64/128





Reisen Sie durch die überwältigend komplexe Welt mit ihren Städten, Burgverliesen und vielseitigen Landschaften.



Vertrieb: Rushware; Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER;
Distribution: Österreich, Karasoft; Schweiz, Thali AG

Sinnvolle „Komposition"

Programm: MakroDat & MakroText, **System:** C-64 mit Floppy, **Preis:** einzeln ca. 40 DM, zusammen ca. 70 DM. **Hersteller/Muster von:** Raab Bürotechnik, Friedhofstr. 36, 8605 Hallstadt.

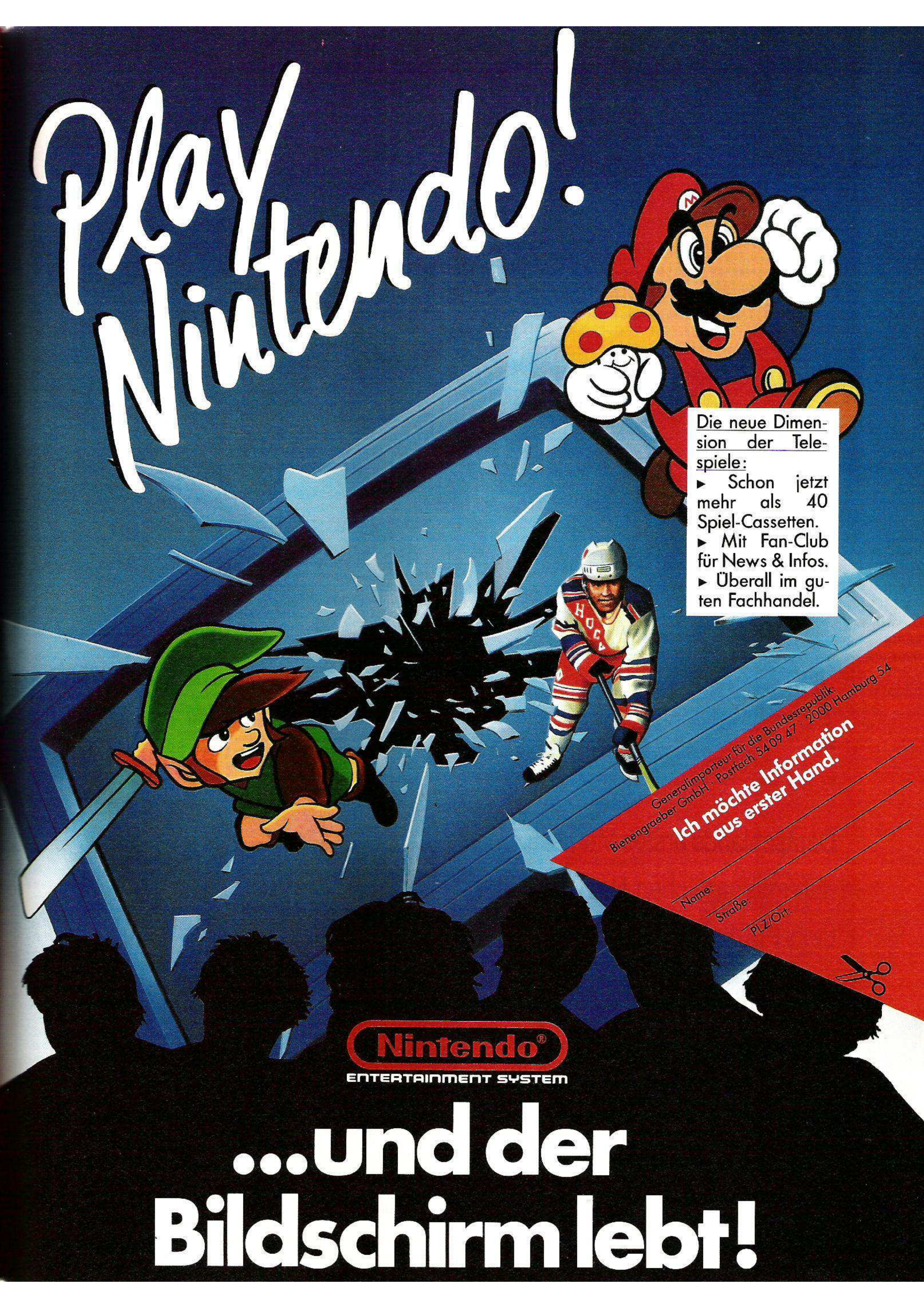
Positiv: Sehr komfortable, flexible Installation. Einfache, bei beiden Programmen gleiche Bedienung. Kurze, gut verständliche Anleitung. Gutes Preis/Leistungs-Verhältnis (besonders MakroText).
Negativ: Ausdrucken sehr langsam. MakroDat deutlich schwächer und umständlicher.

MakroDat (= MD; Dateiverwaltung) und **MakroText** (= MT; Textverarbeitung) sind ganz offensichtlich gemeinsam entwickelt worden und in ihrer Bedienung stark aufeinander abgestimmt. Und dabei ist etwas durchaus nützliches herausgekommen, frei nach dem Motto „das Ganze ist mehr als die Summe seiner Teile". Es ist daher durchaus sinnvoll, diese beiden Programme gemeinsam zu besprechen.
Die Handbücher sind knapp, aber gut verständlich. Schön finde ich, daß am Anfang jeweils die Tastatur beschrieben wird, sowie die gängigen Begriffe zum Thema (z. B. „Index" oder „Fließtext") einführend erläutert werden. Auch ein Computer-Anfänger sollte damit gut zurechtkommen können. Die Tastatur-Belegung des C64 ist übrigens bei beiden Programmen fast völlig identisch, nur in einem einzigen Punkt unterscheiden sich MD und MT voneinander. Bei MD muß man Drucker-Codes mit F7, bei MT mit F8 in den Text einfügen. Ein eigentlich unnötiger Unterschied. Die Menüführung ist einfach. Mit F1 wählt man eine Funktion aus, mit F2 bricht man sie ab und kehrt in das zuletzt gewählte Menü zurück. Warum man das Editieren eines Textes von MT mit SHIFT RUN/STOP statt mit F2 beenden muß, erscheint mir ein ebenfalls unnötiges Abweichen vom an sich guten Prinzip.
Da, wo man bei anderen Programmen bis zu vier Disketten benötigt (je eine für Datei- u. Textprogramm, Daten und Texte), kommt man bei MakroDat und MakroText mit einer einzigen aus. Dank des fehlenden Kopierschutzes kann man die beiden Programme sowie die eigenen Dateien auf einer einzigen Diskette unterbringen (MD u. MT belegen zusammen nur ca. 220 Blocks). Allein dadurch, daß man sich nicht mehr als „Disk-Jockey" betätigen muß, nur weil man einen kurzen Serienbrief an ein paar Freunde schicken will, wird die Arbeit schon sehr komfortabel. Konsequenterweise benutzen MD und MT dieselben Systemdateien. In der Systemdatei, die beim Drucken benutzt wird, kann man für sämtliche 255 ASCII-Zeichen eine Codewandlung definieren, d. h. der Benutzer kann selbst frei bestimmen, für welches Bildschirm-Zeichen welcher Code an den Drucker gesendet werden soll. Außerdem kann man für 17 spezielle Zeichen (A-Q invers) eine jeweils bis zu 18 Zahlen lange Code-Folge definieren, mit der man Drucker-Funktionen ansteuern kann, z. B. das Anwählen verschiedener Schriftarten oder das Einschalten von automatischem Unterstreichen. Zusätzlich gibt es noch ein Drukker-Typ-Menü, bei dem man Dinge wie Papierlänge einstellen kann. Insgesamt also ist eine einfache, aber doch sehr flexible Druckeranpassung möglich, wobei man beliebig viele Systemdateien unter verschiedenen Namen anlegen kann, je nachdem, welcher speziellen Anwendung sie dienen soll. Schrift- und Hintergrundfarbe des Bildschirms können ebenfalls frei gewählt werden. Man kann es so einrichten, daß alle eigenen System-Einstellungen automatisch beim Programmstart geladen werden. Ein Manko allerdings ist die Druckgeschwindigkeit. Es wird jede Zeile einzeln zum Drucker geschickt, wofür die Routine jeweils 5 Sekunden benötigt, was wahrscheinlich an der uneffizienten Code-Wandlung liegt.
Beide Programme arbeiten stark Menü- und Dialog-orientiert, der Benutzer bekommt ständig eine kleine Auswahl verschiedener Möglichkeiten oder muß auf eine Frage (meist mit Ja oder Nein) antworten. Dadurch werden die Programme zwar verhältnismäßig sicher in der Benutzung, aber manchmal auch recht umständlich.
Speziell zu MakroDat: Beim Aufruf einer Datei müssen die Namen der Datei selbst sowie der Maske einzeln eingegeben werden, da Maske und Datei grundsätzlich völlig getrennt sind und man auch die Daten der Datei A mit der Maske von Datei B bearbeiten kann. Einen rechten Vorteil kann ich dabei aber nicht erkennen, nur die Gefahr von erheblichen Fehlbedienungen. Eine Maske (etwa Bildschirmgröße) zu erstellen, ist sehr einfach. Man fährt mit dem Cursor herum und gibt den gewünschten Text (oder Block-Graphik-Zeichen für eine graphische Gestaltung) ein; Lage und Größe der Datenfelder werden mit der Leertaste festgelegt, wobei man angeben kann/muß, ob das jeweilige Datenfeld nur Ziffern, nur Buchstaben, oder beides aufnehmen soll, und welche Felder sog. Indexfelder sind, d. h. Felder, deren Inhalt später als Suchkriterium dient. Leider muß man bereits beim Anlegen der Datei die Anzahl der zukünftigen Datensätze festlegen, eine nachträgliche Änderung ist nicht mehr möglich. Man sollte also besser die maximal mögliche Zahl (die von der Gesamtlänge der Indexfelder abhängt) angeben. MD bietet den üblichen Grundstock an Funktionen wie Eingeben, Ändern, Löschen und Ausdrucken von Datensätzen. Das Sortieren, bzw. Suchen gemäß bestimmter Kriterien (z. B. alle Adressen mit PLZ 4000) ist jedoch umständlich bis sehr schwierig. Die nicht nur beim C64 naheliegende Methode mit den „Jokern" * und ? wird nicht benutzt, stattdessen verwendet man eine Art „Block-Methode". Die Maske erscheint am Bildschirm, und man schreibt in die Indexfelder seinen Suchtext und wählt anschließend aus der Liste der Vergleichsoperatoren, z. B. , =, =, usw. aus. Will man auf ein Feld ein zweites Kriterium anwenden, muß der momentane „Block" (=Maske) erstmal vom Bildschirm verschwinden, und man muß einen zweiten Text in einen neuen Block schreiben. Mit reinen Zahlenfeldern geht das noch so einigermaßen, sucht man aber beispielsweise alle Personen, deren Nachname mit „D" beginnt, so muß man erst einen „Block" mit den Text „D" und dem Kriterium „=" sowie einen zweiten mit dem Text „DZ" und dem Kriterium „=" definieren. Erst dann funktioniert's. Umständlicher geht's kaum noch. Das Löschen einzelner Datensätze „funktioniert" leider genauso, nur daß die gefundenen Datensätze eben nicht angezeigt, sondern ohne Sicherheitsabfrage (!) gelöscht werden. Ein gezieltes Löschen eines gerade sichtbaren Datensatzes ist nicht möglich. Man muß schon sehr aufpassen, will man nicht versehentlich wichtige Daten verlieren.
Speziell zu MakroText: Bedenkt man den geringen Preis, so muß ich sagen, daß das Programm eine ganze Menge für's Geld bietet. Alle wichtigen Cursor- und Editier-Funktionen, Tabulatoren, Umschalten zwischen Einfüge- und Überschreib-Modus (bei ersterem wird ein vorhandener Text nicht gelöscht, sondern beim Eintippen nur verschoben), die üblichen Blockoperationen (Löschen, Kopieren, Verschieben), Sog. „feste" Leerzeichen (die beim Zeilenumbruch wie Buchstaben behandelt werden), eine Suchen/Ersetzen-Funktion, die sogar den Joker „?" akzeptiert und vier Floskeltasten (nicht gerade viel, aber für den Hausgebrauch ausreichend) sind vorhanden. Es können beliebig viele „Formulare", die die wichtigsten Informationen über die Seitenaufteilung beim Drucken enthalten, eingerichtet und unter eigenem Namen abgespeichert werden, so daß man für verschiedene Zwecke stets das Passende zur Hand hat. Sogar eine automatische Seiten-Nummerierung ist möglich. Zwar ist die Zeilen-Länge variabel, aber MT zieht automatisch vom linken und rechten Rand je fünf Positionen ab, so daß man zwar bis ganz zum rechten, nie aber bis zum linken Papier-Rand schreiben kann (was aber in der Praxis kaum vorkommen dürfte). Ist die Zeilenlänge größer als 40 Zeichen, scrollt der Bildschirm von links nach rechts. Mit dem Menüpunkt „Text zeigen" kann man sich den formatierten Text auf einem 80-Zeichen-Bildschirm ansehen und mit den Cursor-Tasten dabei auf- und abscrollen, leider nur zeilenweise. Eine m. E. echte Schwäche habe ich bei der Serienbrief-Funktion festgestellt, was aber nicht an MT, sondern an MD liegt. Das sog. Print-File von MD (sozusagen eine „Maske" zum Ausdrucken) wird nämlich – so wie es ist – in den MT-Text eingefügt, was an sich noch ganz o.k. wäre, leider aber muß die Zeilen-Länge der Maske exakt genauso groß sein wie die Zeilen-Länge des Textes, andernfalls erscheint die Print-Maske seltsam „verschoben" im Text, da in die Print-Maske Zeichen für Zeichen hintereinander eingefügt wird, ohne Rücksicht auf die Absatzeinteilung (in der Print-Maske kann man auch gar kein Absatz-Ende-Zeichen – für Fachleute: CR+LF – eingeben).

Fazit: Insgesamt gesehen ist MakroText das deutlich bessere und ausgereiftere Produkt. Das Preis/Leistungsverhältnis ist (auch für MT und MD zusammen) gut. Im wesentlichen leistet auch MakroDat alles, was man so braucht, nur leider etwas umständlich. Große Luftsprünge kann man zwar nicht machen, aber ich denke, daß das Paket aus MD und MT eine durchaus sinnvolle Low-Cost-Lösung für alle Zwecke des „Hausgebrauchs" ist, sofern der Schwerpunkt auf der Textverarbeitung liegt und man die Dateiverwaltung nur gelegentlich benutzt. Nur MakroDat (ohne MakroText) anzuschaffen, davon würde ich abraten.

Stephan del la Motte





Play Nintendo!
Die neue Dimension der Telespiele:
▸ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
▸ Mit Fan-Club für News & Infos.
▸ Überall im guten Fachhandel.
Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54
Ich möchte Information aus erster Hand.
Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
...und der Bildschirm lebt!

Saubere Arbeit

Programm: X-Copy, **System:** Amiga 1000/500, **Preis:** 49,95 DM, **Hersteller:** Cachet, **Muster von:** Cachet.

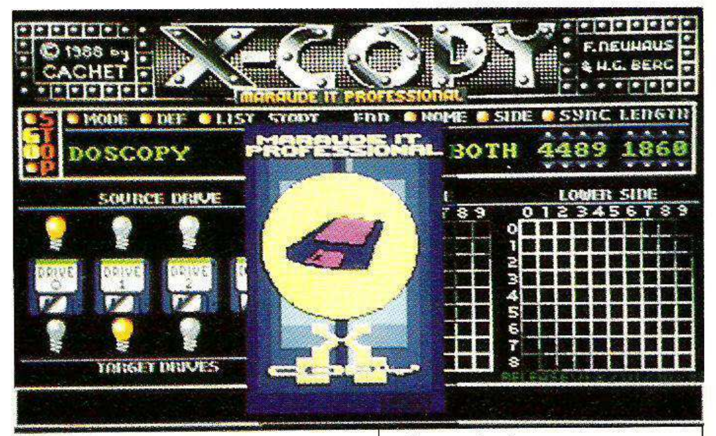


Foto: Amiga

Nach wie vor sind Kopierprogramme die beliebtesten Utilities für den Amiga-Besitzer. Dies ist auch kein Wunder, denn eine Sicherheitskopie ist bei diesem Rechner mehr als sinnvoll, denkt man nur einmal an den starken Virenbefall. Leider besitzt fast jedes neue Spiel einen verbesserten Kopierschutz, so daß es für den Anwender oft schwierig wird, ein geeignetes Kopierprogramm zu finden. Die Zeiten, in denen das beliebte ACOPY noch verwendet werden konnte, sind schon lange vorbei.

Brandneu ist jetzt ein Programm mit der Bezeichnung **X-COPY**. Dieses Programm stammt von den Programmierern Frank Neuhaus und H.G. Berg. Diese beiden Programmierer hatten schon mit dem Kopierprogramm *Fast Lightning* einen großen Erfolg.

Aber jetzt zu den tatsächlichen Eigenschaften des neuen Programmes. Zu allererst ist hier die Geschwindigkeit zu nennen. Mit einer Speicherkapazität von 1,5MB können bis zu vier Kopien in 50 Sekunden angefertigt werden. Auch ohne Speichererweiterung arbeitet das Programm nicht wesentlich länger, nämlich ca. 67 Sekunden. Im Test stellte sich heraus, daß der größte Teil der verbreiteten Software ohne Probleme kopiert werden kann. Insidern sei gesagt, daß neben den Amiga-Disketten auch Disketten der Computersysteme Atari ST oder Archimedes kopiert werden können. Obwohl im Test der größte Teil der Software kopiert wurde, gab es auch Fälle in denen das Programm versagte. Insbesondere brandneue Programme wie *Menace*, *Aquaventure* ließen sich nicht kopieren. Aber es ist sicherlich nur eine Frage der Zeit, bis eine neue Version von X-COPY auch diese Programme kopiert.

Neben der Kopierleistung wird auch die Benutzerfreundlickeit bei diesem Programm groß geschrieben. So stellt es sich beispielsweise automatisch auf die vorhandene Rechnerkonfiguration ein, d.h. es berücksichtigt sowohl die Anzahl der angeschlossenen Laufwerke als auch eventuell vorhandene Speichererweiterungen. Lediglich die Bastelerweiterungen im Bereich von $80.000 bis $200.000 werden nicht erkannt. Abhängig von der Anzahl der Laufwerke und der Speichergröße sind nicht immer alle Operationen (Kopiermodi) verfügbar. So braucht z.B. der sogenannte Nibblemodus mindestens zwei Laufwerke. Da gerade der Nibblemodus die besten Ergebnisse liefert, sind zwei Laufwerke sehr zu empfehlen.

Die einzelnen Funktionen des Programmes wie DEF, LIST, NAME, SIDE, STARTTRACK, ENDTRACK werden per Maus aktiviert. Das Laufwerk wird daduch bestimmt, daß man die entsprechende Abbildung einfach anklickt. Effektvoll leuchtet in der Grafik das Glühbirnchen des aktiven Laufwerks auf. Erwähnen möchte ich noch, daß X-COPY neben mehreren Kopierfunktionen auch eine zum Überprüfen der Diskette besitzt. Lesefehler können deshalb auch ohne das Kopieren einer Diskette erkannt werden. Alles in allem kann man wohl zurecht behaupten, daß X-COPY zu den besten Kopierprogrammen überhaupt gehört. Es besticht durch ein wirklich gutes Preis/Leistungsverhältnis.

Frank Brall/Torsten Oppermann

Positiv: einfache Bedienung, sehr zuverlässig, arbeitet sehr schnell, unterstützt Speichererweiterung sowie mehrere Laufwerke, grafisch ansprechendes Menü, besitzt mehrere Kopiermodi mit und ohne Verify.
Negativ: evtl. Probleme bei neuen Kopierschutzverfahren.

ASM-Bazar



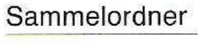
Spielgerät

Eine spritzige Spielidee für viel Spielspaß unter Freunden und Bekannten.
Nur
DM 15,-



Original Spielhallenautomaten

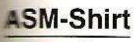
Maße: ca 85 x 60
Die am meisten verkauften Geldspielautomaten Europas sind ab sofort für den privaten Spielspaß lieferbar.
Nur
DM 299,-



Sammelordner

zum archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften. In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

Nur
DM 15,-



ASM-Shirt

100% Baumwolle.
Prima Qualität. **Farbe:** Weiß
Bitte die Größe angeben:
S, M, L, XL
Nur
DM 19,90

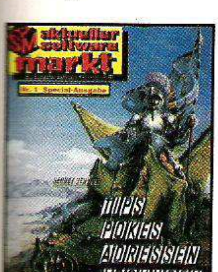




Computer-Haßbuch

Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.

Nur
DM 5,-



Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,-

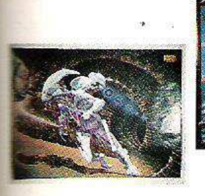
Microwelle

Die besten Spiele aus der Microwelle.

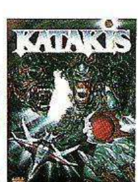
„Captain Stark -"
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1288

„Imperium - der Auftrag"
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1188, Incl. Beschreibung!

Prima Spielprogramme zu günstigen Preisen.
Achtung: Nicht im Handel erhältlich!
Pro Spiel: Nur **DM 25,-**













Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm. Nur **DM 15,-**

Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Die gesammelten Werke – ASM 1988

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
10 Great Games	09/88	37	Action
19	12/88	50	Action
1943 – The Battle of Midway	10/88	48	Action
20000 Meilen unter dem Meer	09/88	60	Blickpunkt
3D Gamemaker	01/88	124	Anwender
3D Starfighter	03/88	48	Action
4th & Inches	02/88	26	Sport
4th & Inches	02/88	26	Sport
4th & Inches	02/88	26	Sport
* 5th Gear	11/88	13	Action
6 Pak Vol. 3	07/88	18	Kompilation
720 Grad	01/88	51	Sport
Aaargh	07/88	14	Action
ABLE ONE	07/88	126	Anwender
ACOPY ST	04/88	120	Anwender
Action Force	01/88	14	Action
* Action Force II	09/88	44	Action
* Action Service	12/88	34	Action
Advanced OCP Art Sudio, The	05/88	127	Anwender
* Advanced Pinball Simulator	12/88	42	Action
Advanced Tactical Fighter	04/88	62	Strategie
Afterburner	03/88	41	Action
Afterburner	12/88	10	Action
* Agent X II	02/88	38	Action
Alex Kidd – The Lost Stars	11/88	83	Action
Alien Fires 2199 AD	11/88	112	Strategie
Alien Syndrome	09/88	127	Action
All Terrain Vehicle (ATV)	03/88	59	Sport
Alternate Reality II	03/88	90	Adventure
Alternative World Games	04/88	54	Sport
AMC Spieledisk	05/88	47	Action
Amiga Tools	05/88	124	Anwender
Amourdillo	07/88	48	Action
Anarchy	03/88	41	Action
* Andy Capp	02/88	86	Adventure
Apollo 18	01/88	62	Strategie
Archon	09/88	32	Oldie
* Arkanoid II	04/88	8	Action
Arthur Noid	11/88	52	Action
Artura	12/88	56	Action
Athletic World	05/88	57	Sport
Atron 5000	09/88	121	Action
Axe	01/88	89	Adventure
B-TREE ISAM	07/88	126	Anwender
Back to the Future	07/88	106	Oldie
* Ball Blasta	11/88	53	Action
Ball Raider	04/88	46	Action
Bangkok Knights	02/88	9	Action
Bank Busters	10/88	46	Action
Barbarian II	09/88	46	Blickpunkt
* Barbarian II	10/88	8	Action
Bard's Tale III	11/88	32	Kopfnu
Bard's Tale III (Teil 3)	12/88	111	Kopfnuß
* Bard's Tale III – Thief of Fate	09/88	72	Adventure
Basic Boss	10/88	124	Anwender
Basil the Great Mouse Detective	01/88	14	Action
Battle Chess	12/88	72	Strategie
Battle Island	11/88	14	Action
* Battle Valley	05/88	48	Action
Beat it (Jammin II)	02/88	36	Action
* Bedlam	03/88	35	Action
Best of Elite Vol. 1/Vol. 2	02/88	59	Kompilation
Better dead than Alien	09/88	14	Action
* Beyond the Ice Palace	07/88	61	Blickpunkt
Big Blue Reader, The	02/88	27	Blickpunkt
Bionic Commando	09/88	8	Action
* Black Lamp	04/88	6	Action
Black Shadow	04/88	43	Action
Blade Eagle	11/88	82	Action
Blade Warrior	12/88	16	Action
Blastaball	05/88	58	Sport
Blood Brothers	10/88	18	Action
Blood Valley	05/88	42	Action
Blue War	01/88	58	Strategie
BMX Hyper Biker Sim.	05/88	61	Sport
* BMX Kidz	03/88	68	Sport
Bob Morane – Jungle	03/88	14	Action
Bob Morane – Rittertum	03/88	14	Action
Bob Morane – Science Fiction	03/88	15	Action
Bobo	05/88	50	Action
Bocce	03/88	69	Sport
Boinggg	05/88	51	Action
Bone Cruncher	02/88	43	Action
Bootblock-Generator V2.0	10/88	123	Anwender
* Border Zone	01/88	88	Adventure
Brain Box	10/88	73	Strategie
* Brain Storm	03/88	73	Strategie
Bravestarr	02/88	44	Action
BRD	01/88	128	Education
Breach	07/88	82	Strategie
BTX-Term	04/88	125	Anwender
BTX-Term PC	05/88	124	Anwender
* Bubble Ghost	01/88	6	Action
Butcher	02/88	117	Anwender
C-128 Helper	04/88	121	Anwender
California Games	10/88	119	Sport
Canonride	07/88	43	Action
Captain America	01/88	12	Action
Captain Stark – Der Auftrag	12/88	26	Microwelle
Card Sharks	05/88	74	Strategie
Carlos	01/88	116	Anwender
* Carrier Command	09/88	62	Strategie
Casino Roulette	07/88	81	Strategie
* Caveman Ugh .... Lympics	12/88	68	Sport
Cerius	09/88	39	Action
CGA-Emulator	07/88	127	Anwender
Chain Reaction	03/88	13	Action
* Chamonix Challenge	01/88	53	Sport
Championship Sprint	04/88	58	Sport
Charlie Chaplin	09/88	9	Action
Chernobyl – The Syndrome	05/88	73	Strategie
Chubby Gristle	10/88	15	Action
* Chuck Yeager's	02/88	68	Strategie
Clash	01/88	93	Adventure
Clean Up Service	02/88	35	Action
Clever & Smart	01/88	43	Action
CLIMate	03/88	119	Anwender
Cogan's Run	03/88	44	Action
Colossus Mah Jong	07/88	26	Blickpunkt
Colossus X	11/88	104	Blickpunkt
* Combat School	01/88	46	Action
Commodore 64 Variety Pack	02/88	58	Kompilation
Conqueror	07/88	36	Action
Conversation with a Computer	05/88	59	Education
Corruption	10/88	80	Adventure
* Cosmic Causeway	01/88	16	Action
Crack	05/88	9	Action
Crack'ed	03/88	10	Action
Craps Academy	10/88	28	Blickpunkt
Crash Garrett	07/88	88	Adventure
Crazy Cars	02/88	55	Sport
* Crime Busters	10/88	16	Action
Crosswize	09/88	53	Action
* Cybernoid – the Fighting Machine	07/88	6	Action
* Cybernoid II	11/88	12	Action
Daley Thompson's Olympic Challenge	10/88	64	Blickpunkt
Daley Thompson's Olympic Challenge	11/88	62	Sport
Dallas Quest, The	02/88	79	Kopfnuß
Dan Dare II	03/88	8	Action
* Danger Freak	10/88	36	Action
Dark Castle	02/88	14	Action
Dark Side	10/88	42	Action
Datamat	02/88	124	Anwender
DB-Menu	11/88	129	Anwender
* Deflektor	02/88	62	Strategie
Dela-Nibbler	02/88	119	Anwender
Delta Wing	04/88	31	Blickpunkt
Deluxe Paint II PC	11/88	129	Anwender
Demo Maker De Luxe	12/88	131	Anwender
Demo-Designer	10/88	122	Anwender
Demolition Construction Set	04/88	11	Action
Demon Stalkers	02/88	35	Action
Denizen	09/88	43	Action
Der Viruskiller	09/88	132	Anwender
Desk Commando	01/88	118	Anwender
Desolator	10/88	49	Action
Detector	09/88	44	Action
Diablo	01/88	60	Strategie
Die Drachen von Laas	10/88	78	Blickpunkt
* Die Drachen von Laas	12/88	85	Adventure
Digi Paint	01/88	122	Anwender
Diplomacy	02/88	62	Strategie
Direct	01/88	119	Anwender
Disasm	10/88	125	Anwender
Disciple Dos 3	11/88	127	Anwender
* Discovery	03/88	36	Action
Disktool V. 6.0	03/88	117	Anwender
Dizzy	11/88	37	Action
Double Dribble	10/88	116	Sport
Double, The	02/88	26	Sport
Down at the Trolls	05/88	52	Blickpunkt
Down at the Trolls	12/88	45	Action
Dr. Scrime's Spook School	02/88	39	Action
* Draconus	11/88	44	Action
Dream Warrior	09/88	17	Action
Driller	01/88	36	Action
* Droid Dreams	03/88	18	Action
Droids	09/88	28	Action
Duck Hunt	02/88	16	Action
* Dungeon Master	04/88	84	Adventure
Dynatos	04/88	128	Anwender
DZ80-Makroassembler	01/88	118	Anwender
Earthlight	09/88	14	Action
Eco	02/88	63	Strategie
Eddie Edward's Super Ski	10/88	54	Sport
Ego Tests	05/88	89	Education
* Elemental	12/88	48	Action
Eliminator	11/88	11	Action
* Elite (16Bit)	12/88	73	Strategie
Emetic Skimmer	04/88	46	Action
Empire	04/88	65	Strategie
Energy Warriors	03/88	50	Action
Enforcer, The	02/88	40	Action
Eternal Dagger	10/88	82	Adventure
Euro Soccer '88	09/88	58	Sport
European Super Soccer	09/88	57	Sport
Explora Time Run	09/88	76	Adventure
Eye	03/88	74	Strategie
F-1-Spirit	04/88	56	Sport
Falcon, The F-16 Fighter Sim.	04/88	61	Strategie
Fantasm	09/88	31	Action
Fantasy Zone	10/88	118	Action
Fantavision	11/88	126	Anwender
Fast'em	09/88	132	Anwender
Fernandez must die	12/88	48	Action
Ferrari Formula One	03/88	70	Sport
Fighter Pilot	04/88	31	Blickpunkt
Fire & Forget	10/88	38	Action
Fire Blaster	07/88	44	Action
Fire Galaxy	05/88	50	Action
Fire Rescue Plus	05/88	127	Anwender
Firefly	04/88	38	Action
Firetrans	01/88	120	Anwender
Firetrap	01/88	40	Action
Five Star Games	02/88	60	Kompilation
Flash-Cache & Flash-Bak	02/88	122	Anwender
Fleet Street Publisher	05/88	26	Anwender
Fontasy	04/88	125	Anwender
* Football Manager II	09/88	54	Sport
Footman	07/88	47	Action
Foundations Waste	07/88	15	Action
Four Great Games	07/88	37	Kompilation
* Four Smash Hits	02/88	40	Kompilation
* Foxx Fights Back	12/88	8	Action
* Frantic Freddie	01/88	17	Action
* Fred Feuerstein	05/88	6	Action
Freedom Force	11/88	84	Action
Freezer ST V1.1	12/88	130	Anwender
Frightmare	04/88	10	Action
Frontline	11/88	52	Action
Fugger	05/88	86	Microwelle
Fusion	12/88	52	Action
Galactic Games	01/88	54	Sport
Galaxian	03/88	18	Action
Galaxy Fight	02/88	39	Action
Game Over II	12/88	15	Action
Games Compendium Vol. 1	04/88	51	Action
Games Toolbox	03/88	118	Anwender
* Garfield	03/88	40	Action
Gary Lineker's Super Skills	12/88	64	Sport
Gary Lineker's Super Soccer	01/88	52	Sport
Gauntlet II	03/88	46	Action
* GeeBee Air Rally	02/88	8	Action
Genie	04/88	127	Anwender
German Football Simulation	05/88	72	Strategie
* Get Dexter 2	05/88	8	Action
Ghost House	02/88	47	Action
* Giana Sisters	02/88	46	Action
Giganoid	04/88	9	Action
Goldrunner II	09/88	46	Action
Good Luck	09/88	66	Strategie
* Grammar Master, The	05/88	88	Education
Grand Prix Tennis	03/88	71	Sport
4 Graph in the Box	02/88	116	
Graphics Toolbox	03/88	118	Anwender
Great Baseball	09/88	124	Sport
* Great Golf	04/88	52	Sport
Great Volleyball	02/88	53	Sport
Grid Iron	03/88	74	Strategie
Grossmeister	09/88	104	Strategie
Gryzor	02/88	42	Action
Guadalcanal	01/88	62	Strategie
Guide	07/88	124	Anwender
Gunshoot	07/88	66	Blickpunkt
Gunslinger	02/88	87	Adventure
Gunsmoke	10/88	117	Action
Gutz	07/88	48	Action
Halls of Montezuma	10/88	74	Strategie
Hanse	04/88	25	Oldie
Happy Text	03/88	120	Anwender
Harvesting Moon, A	02/88	88	Adventure
* Hattrick	03/88	68	Sport
* Hawkeye	10/88	18	Action
Helicopter Simulation	01/88	61	Strategie
Helidrop	02/88	7	Action
Herbert	04/88	16	Action
Hercules – Slayer of the Damned	09/88	50	Action
Herobotix	07/88	43	Action
Heroes of the Lance	12/88	86	Adventure
High-Screen-CAD	02/88	126	Anwender
Hopping Mad	09/88	13	Action
Hostages	10/88	65	Blickpunkt
* Hostages	11/88	10	Action
Hotshot	09/88	7	Action
Hunters Moon	02/88	47	Action
Hypersports	12/88	90	Oldie
Hypra Ass 16	07/88	122	Anwender
I, Alien	01/88	10	Action
* Icehockey	05/88	63	Sport
Imperium – Der Auftrag	11/88	54	Microwelle
* Impossible Mission II	07/88	42	Action
Indian Mission	09/88	61	Blickpunkt
* Indoor Sports	02/88	58	Sport
Infiltrator II	07/88	41	Action
Insanity Fight	01/88	8	Action
Inside Outing	02/88	18	Action
Inside Trader	12/88	74	Strategie
Inspector Gadget	04/88	18	Action
Intensity	12/88	54	Action
* Interceptor	09/88	64	Strategie
International Rugby Simulator	12/88	69	Sport
International ST Soccer	07/88	65	Sport
Intrigue	10/88	84	Adventure
* IO	07/88	40	Action
Irodon	05/88	38	Action
Iron Horse	09/88	18	Action
Isnogud	01/88	42	Action
* Jack the Ripper	01/88	92	Adventure
Jet Bike Simulator	04/88	55	Sport
Jigsaw Mania	04/88	59	Strategie
* Jinxter	03/88	86	Adventure
Joe Blade 2	12/88	49	Action
Journey to the Centre of the Earth	07/88	89	Adventure
Jungle Olympics	11/88	43	Blickpunkt
* Kaiser	05/88	71	Strategie
Kampf um die Krone	09/88	122	Microwelle
Kane II	10/88	46	Action
* Karnov	07/88	52	Action
Karting Grand Prix	04/88	58	Sport
Katakis	05/88	39	Blickpunkt
* Katakis	09/88	10	Action
Kelly X	01/88	44	Action
KGB Agent	02/88	115	Action
Killdozers	10/88	35	Action
King of Chicago	04/88	83	Adventure
Knight Games II	03/88	44	Action
Knightmare	02/88	88	Adventure

Progr.-Name	Ausg.	S.	Rubrik
Komplette Schachprogramm, Das	03/88	105	Strategie
Kung-Fu Kid	03/88	45	Action
Kung-Fu Knights	09/88	12	Action
Kurdis	11/88	128	Anwender
Kwasimodo	03/88	47	Action
Lane Mastodon vs. the Blubbermen	09/88	73	Adventure
Larry and the Ardies	07/88	46	Action
Las Vegas	04/88	61	Strategie
Lazer Tag	09/88	11	Action
Leaderboard	05/88	31	Oldie
Leatherneck	09/88	52	Action
Legacy of the Ancients	03/88	30	Kopfnuß
*Legend of the Sword	09/88	78	Adventure
Legend of Zelda, The	02/88	10	Action
*Les Ripoux	01/88	86	Adventure
Lifeforce	01/88	47	Action
Liga Star	01/88	121	Anwender
Little Green Man	03/88	37	Action
Live Ammo	02/88	60	Kompilation
Live and let die	11/88	17	Blickpunkt
Lombard Rallye	12/88	56	Action
Lords of Conquest	05/88	74	Strategie
Lucas Film Games	02/88	58	Kompilation
Luxor	12/88	126	Action
M.U.L.E.	11/88	26	Oldie
Mach 3	01/88	8	Action
Mad Balls	02/88	15	Action
Mafdet	12/88	51	Action
Magnetron	05/88	11	Action
Main Frame	10/88	44	Action
Manhattan Dealers	07/88	35	Action
Maniax	09/88	40	Action
Marauder	09/88	12	Action
Maschinenschreiben	05/88	88	Anwender
Mask 3 – Venom strikes back	09/88	46	Action
Master Blaster	09/88	34	Action
Masters of the Universe – The Movie	02/88	17	Action
Matchday II	02/88	54	Sport
Matta Blatta	09/88	18	Action
Maze Hunter 3D	11/88	84	Action
Mean Streak	01/88	12	Action
*Menace	11/88	8	Action
Mephistor Roma	02/88	106	Strategie
Metroid	11/88	86	Action
Metropolis	01/88	84	Adventure
Mewilo	01/88	57	Blickpunkt
*Mewilo	05/88	117	Adventure
MGOS V 2.2	09/88	133	Anwender
Mickey Mouse	09/88	51	Action
Mickey Mouse	10/88	12	Action
Micro League Wrestling	04/88	57	Sport
Micro MUD (Multi User Dungeon)	07/88	89	Adventure
*Might and Magic	09/88	75	Adventure
*Mike Tyson's Punch Out	05/88	56	Sport
Mind Dance Vol. II	04/88	59	Strategie
*Minden	03/88	72	Strategie
Mindfighter	10/88	81	Adventure
Mini-Golf	12/88	62	Sport
*Mini-Golf Plus	12/88	60	Sport
*Mini-Putt (Level 2)	03/88	60	Sport
Mirax Force	07/88	45	Action
Mission Genocide	07/88	30	Action
*Moley Christmas	02/88	10	Action
Monopoly de Luxe	09/88	64	Strategie
Morpheus	02/88	12	Action
Motorbike Madness	12/88	66	Sport
Mr. Wino	09/88	50	Action
Multi ST	10/88	123	Anwender
Multiface 128	04/88	126	Anwender
Multiprint	04/88	126	Anwender
Myth of Darkness, The	01/88	84	Adventure
Nebulus (ST/Amiga)	10/88	48	Blickpunkt
*Nemesis II	01/88	35	Action
NES Advantage	12/88	95	Adventure
NES Advantage	12/88	95	Anwender
Netherworld	09/88	16	Action
Nigel Mansell's Grand Prix	03/88	69	Sport
Night Racer	10/88	58	Sport
Night Racer	10/88	58	Sport
Nightraider	10/88	45	Action
Nirvana	09/88	131	Anwender
Nord + Bert	01/88	93	Adventure
Northstar	05/88	14	Action
Norton Utilities, Advanced Edition	11/88	127	Anwender
Now Games 5	09/88	29	Kompilation
Obliterator	07/88	44	Action
*Octapolis	03/88	8	Action
Off Shore Warrior	11/88	14	Action
Oids	05/88	7	Action
Omega One	01/88	15	Action
Oops!	10/88	41	Action
*Ooze – Als die Geister mürbe wurden	09/88	74	Adventure
Operation Ahoria	07/88	43	Action
Othello	07/88	81	Strategie
Out of this World	02/88	46	Action
Out Run	02/88	51	Sport
Outfire	04/88	86	Microwelle
Overlander	10/88	39	Action
*P.O.W.	12/88	38	Action
Pac-Land	05/88	12	Action
Pack of the Golden Games, The	03/88	10	Kompilation
*Pacmania	12/88	13	Action
Page Setter	02/88	120	Anwender
Pandora	09/88	42	Action
Paul Whitehead's Schachschule	02/88	105	Strategie
PC-Tools de Luxe	03/88	116	Anwender
Pegasus Bridge	01/88	60	Strategie
Penguin Land	10/88	118	Action
Pengy	02/88	42	Action
Phalanx II	02/88	36	Action
Phantasy Star	12/88	94	Adventure
Phantom Club	01/88	15	Action
Phoenix	01/88	10	Action
Picture Printer Modul	02/88	120	Anwender
Piggy	03/88	15	Action
Pink Panther	03/88	52	Blickpunkt
Pink Panther	04/88	13	Action
Pirate Base	05/88	10	Action
Pirates!	01/88	79	Kopfnuß
Play for your Life	02/88	56	Sport
Plus-Text 80	09/88	134	Anwender
Point X	03/88	48	Action
*Police Quest	03/88	88	Adventure
Poltergeist	09/88	9	Action
Pool	05/88	62	Sport
*Pool of Radiance	11/88	108	Adventure
*Ports of Call	04/88	64	Strategie
Power at Sea	05/88	40	Action
Power Pack	02/88	59	Kompilation
Power Play	02/88	64	Strategie
*Powerdrome	12/88	12	Action
Powerstyx	07/88	66	Blickpunkt
Primus	03/88	121	Anwender
Professional Adventure Writing System, The	03/88	123	Anwender
Professional BMX Sim.	05/88	62	Sport
*Professional Ski Sim.	01/88	52	Sport
Prologic DOS Classic	02/88	124	Anwender
Protext	02/88	126	Anwender
Protium	09/88	50	Action
Prowrite II	12/88	132	Anwender
PsionChess	01/88	104	Strategie
Psycho Pigs UXB	10/88	50	Action
Psycho Soldier	02/88	18	Action
Pulse Warrior	12/88	50	Action
*Quadralien	05/88	18	Action
*Questron II	07/88	86	Adventure
Quinto-Utility-Pack	11/88	130	Anwender
Quizmaster	10/88	76	Microwelle
QUO VADIS	07/88	91	Microwelle
*R-Type	12/88	28	Action
R.T. Smith's Cyberknights	07/88	46	Action
Rad Racer	10/88	120	Sport
Rallye Master	02/88	55	Sport
Rambo	12/88	95	Action
Rampage	01/88	38	Action
Ramparts	01/88	38	Action
Rastan	03/88	16	Action
Raster Bike	07/88	18	Action
Readysoft Finanzbuchhaltung	07/88	121	Anwender
Red Storm Rising	11/88	50	Blickpunkt
Red Storm Rising	12/88	76	Strategie
Return to Atlantis	04/88	12	Action
Return to Genesis	07/88	38	Action
Rhesus negativ	10/88	77	Microwelle
Rimrunner	05/88	15	Action
Road Blasters	10/88	38	Action
Road Warrior	05/88	10	Action
Road Wars	04/88	40	Action
Roadwar Europe	02/88	65	Strategie
Rockfort	05/88	44	Action
Rocky	03/88	115	Action
Roger Rabbit	11/88	45	Blickpunkt
Rogue	10/88	15	Action
Rollaround	04/88	18	Action
Rollerboard	02/88	54	Sport
*Rolling Thunder	03/88	39	Action
Romantic Encounters	07/88	87	Adventure
Rommel Battles for North Africa	10/88	74	Strategie
Rygar	01/88	45	Action
S.M.A.S.H.E.D.	03/88	89	Adventure
S.T.A.F.F.	07/88	31	Action
Sac û dos	03/88	128	Education
Salamander	07/88	11	Action
Samson	01/88	120	Anwender
*Samurai Warrior	07/88	16	Action
*Sapiens	01/88	90	Adventure
Sarcophaser	09/88	29	Action
Sargon III	10/88	75	Strategie
Schnell und sicher zum Führerschein	03/88	128	Education
Scorpion	12/88	44	Action
Scout	05/88	14	Action
Screaming Wings	02/88	13	Action
*Scrupels	02/88	61	Strategie
Scull Diggery	01/88	35	Action
Scumball	04/88	40	Action
SDI	12/88	18	Action
Seconds Out	05/88	60	Sport
Sex Vixens from Space	12/88	88	Adventure
Shackled	09/88	11	Action
Shadow-Writer	07/88	123	Anwender
*Shadowgate	04/88	78	Adventure
Shanghai	10/88	114	Oldie
Shanghai	12/88	92	Strategie
Shanghai Karate	05/88	38	Action
She-Fox	09/88	48	Action
Sherlock, The Riddle of the Crown Jewels	07/88	90	Adventure
Shinobi	11/88	85	Action
Shuffleboard	07/88	69	Sport
Side Arms	05/88	47	Action
Sideview	02/88	122	Anwender
*Sidewinder	05/88	43	Action
Skate Crazy	10/88	57	Sport
Skate or Die	01/88	50	Sport
Sky Fox II	03/88	38	Action
Skychase	12/88	44	Action
Skyrider	02/88	7	Action
Slaine from 2000 AD	01/88	86	Adventure
Slalom	02/88	56	Sport
Slaygon	04/88	81	Adventure
Small-C (PD)	07/88	54	Anwender
Soccer Games '88	07/88	80	Strategie
Soccer King	04/88	53	Sport
*Soldier of Fortune	12/88	32	Action
Soldier of Light	09/88	34	Action
*Soldier of Light	12/88	28	Action
Solid Gold	02/88	59	Kompilation
Solitaire Royal	07/88	84	Strategie
Sorcerer Lord	07/88	83	Strategie
Sound Digitizer	02/88	127	Anwender
*Space Baller	02/88	6	Action
Space Harrier 3D	12/88	93	Action
Space Pilot II	04/88	10	Action
*Space Quest II	03/88	90	Adventure
Space Racer	09/88	43	Action
Space Relief	01/88	18	Action
Space Trader	10/88	72	Strategie
Speedball	12/88	64	Sport
Spidertronic	07/88	50	Action
Spindrone	07/88	8	Action
Spinworld	07/88	66	Blickpunkt
Spitfire 40	04/88	31	Blickpunkt
Spooky Castle	07/88	50	Action
Spore	05/88	48	Action
Spy vs. Spy I	02/88	8	Action
St. Pauli	07/88	90	Adventure
*Star Goose	10/88	14	Action
Star Painter ST	02/88	123	Anwender
*Star Trash	09/88	38	Action
Star Trooper	09/88	31	Action
Star Wars	01/88	7	Action
Starball	11/88	36	Action
Starglider II	12/88	89	Strategie
*Starray	09/88	6	Action
Starways	05/88	46	Action
*STI	03/88	91	Adventure
Stock Market	09/88	66	Strategie
STOS	11/88	132	Anwender
Strange New World	04/88	43	Action
Street Fighter	10/88	13	Action
Street Hassle	01/88	18	Action
*Street Sports Soccer	07/88	68	Sport
Strip Poker II Plus	05/88	75	Strategie
Subterranea	07/88	36	Action
Suicide Mission	11/88	37	Action
*Summer Edition	11/88	60	Sport
*Summer Olympiad	10/88	52	Sport
Summertime Specials	11/88	42	Action
Sunburst	04/88	35	Action
Sundered Sword	03/88	91	Adventure
Super Hang-On	02/88	52	Sport
Super Hero	10/88	43	Action
Super Stuntman	07/88	43	Action
Super Tennis	09/88	127	Sport
Super Trolley	09/88	42	Action
Superbase	03/88	122	Anwender
Superbase Professional	07/88	120	Anwender
*Supercup Football	10/88	56	Sport
Supersports	12/88	66	Sport
Sword Slayer	09/88	18	Action
Sys Cracker	01/88	120	Anwender
Taekwondo	03/88	9	Action
Talladega	02/88	52	Sport
Tangent	09/88	27	Action
*Tanglewood	01/88	82	Adventure
*Target	07/88	45	Action
Task III	04/88	42	Action
Teddy Boy	02/88	46	Action
Teladon	09/88	40	Action
Tennis	09/88	126	Sport
*Terramex	03/88	12	Action
Terramex	07/88	93	Kopfnuß
Tetra Quest	11/88	15	Action
*Tetris	04/88	60	Strategie
Textmaker	05/88	126	Anwender
The American Civil War	10/88	74	Strategie
The Art of Chess	07/88	104	Strategie
The Bard's Tale III	10/88	90	Kopfnuß
The Destiny Knight	04/88	88	Kopfnuß
The Empire Strikes Back	09/88	58	Blickpunkt
The Fury	09/88	47	Action
The Graphic Studio	07/88	122	Anwender
The Paranoia Komplex	04/88	68	Blickpunkt
The Quest for the Golden Egg Cup	11/88	111	Adventure
The Race against Time	12/88	54	Action
The Runner	09/88	28	Action
The Three Stooges	09/88	39	Action
*The Train	04/88	42	Action
The ultimate Soundtracker	07/88	24	Blickpunkt
*The Winter Edition	07/88	62	Sport
*The World's Greatest	10/88	57	Kompilation
Thexder	01/88	42	Action
Thing	05/88	49	Action
Thunderboy	03/88	13	Action
Thundercats	02/88	38	Action
Thundercross	04/88	17	Action
Tiebreaker	04/88	55	Sport
*Time Bandit	04/88	14	Action
Time Fighter	04/88	13	Action
Tischtennis	11/88	55	Microwelle
*To Be On Top	01/88	48	Action
To Hell and back	10/88	42	Action
*Top Ten Collection	05/88	16	Action
Toptex	05/88	125	Anwender
Tour de Force	05/88	61	Sport
Transmuter	02/88	36	Action
Trashheap	02/88	7	Action
Trauma	01/88	9	Action
*Traz	04/88	36	Action
Trivia Trove	03/88	77	Strategie
Trivial Fruit	07/88	84	Strategie
Trivial Pursuit – Genus II	12/88	74	Strategie
Trojan Warrior	10/88	19	Action
Troll	05/88	15	Action
*Tube Runner	07/88	37	Action
Tune Up!	01/88	117	Anwender
Tunesmith	09/88	134	Anwender
Turbo	12/88	42	Action
Turbo Editor	01/88	121	Anwender
Turbo GT	01/88	54	Sport
Turbo Pascal 4.0	04/88	122	Anwender
Turbo Pascal Maskengenerator	05/88	123	Anwender
Turbo ST	03/88	71	Sport
Turlogh le Rodeur	01/88	88	Adventure
Typhoon	11/88	42	Action
Typhoon Thompson	11/88	46	Action
UBM-Text 2.2	02/88	118	Anwender
UCM (Ultimate Combat Mission)	07/88	43	Action
Ultima V	11/88	28	Blickpunkt
UMS	05/88	90	Kopfnuß
Unitrax	07/88	8	Action

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Volker Lohrengel (vl), Torsten Opperman (to), Mathias Siegk (mats)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Fred G. Hußmann, Uwe Siebert

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

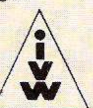
Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Ursula Westphal,
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)



ISSN 0933-1867

Hier sind unsere Gewinner aus ASM 11/88!

Bei **ADDICTIVE** ging es um einen handsignierten Fußball, der die Namen der Spieler des FC Bayern München trägt, und natürlich um Software. Den Fußball holte sich:
Peter Knack, 2800 Bremen 21.

ADDICTIVE's FOOTBALL MANAGER II (Amiga) gingen an:
Henning Eckstein, 3300 Braunschweig; Kay Leube, 2080 Pinneberg; Andreas Merl, 6602 Dudweiler; Patrick Walther, 7000 Stuttgart 10; Manfred Zilken, 5160 Düren 5.

FOOTBALL MANAGER II für ST gewannen:
Ren Dreibus, 6465 Bibergmünd-Kassel; Hendrik Jordan, 2990 Peepenburg; Wolf-Henrik Lange, 6700 Ludwigshafen; O. Retterrath, 8500 Nürnberg 50; Claus Schuler, 7000 Stuttgart 50.

HOTSHOT (C-64-Diskette) sind bestimmt für:
Jens Ehmke, 2360 Bad Oldesloe; Markus Ferstl, 8433 Rudelfshöhe; Jan Haas, 3500 Kassel; Jan Henseler, 5600 Wuppertal 22; M. Kowalezyk, 5000 Köln 50; Holger Kriker, 4630 Bochum 6; Thomas Märkt, 7840 Müllheim; Jens Rudolph, 6052 Mühlheim/Main; Dino Savignano, 8132 Tutzing 2; Gregor Schulz, 4952 Porta Westfalica.

Das junge Label – aus Deutschen Landen – **GOLDEN GOBLINS** hatte folgende Klopper für Euch zur Verfügung gestellt: Der Hauptpreis, **ein Video-Rekorder,** holte sich:
Rainer Joachim, 1000 Berlin 44.

Die drei CD-Player gingen an:
Harald Enzensberger, 8000 München 44; Andy Kümmerling, 3300 Braunschweig 1; Thomas Schubert, 5100 Aachen.

Je einen Fünfer-Pack CDs gewannen:
Martin Habermann, 2000 Hamburg 54; Guido Kleine, 5800 Hagen; Boris Pöhlmann, 6430 Bad Hersfeld; Carsten Rüthel, 3300 Braunschweig; Frank Trossen, 5000 Köln 51; Andreas Wöhler, 3590 Bad Wildungen.

PSYGNOSIS stellte mit **MENACE** unter dem neuen Label **PSYCLAPSE** ein Spiel vor, das es in sich hat: Zur „Jungfernfahrt" gab's folgende MANACE-Games zu gewinnen. Zunächst für den Amiga:
Jens Holst, 2000 Hamburg 53; Martin Kahl, 2270 Wyk/Föhr; Georges Laux, 4525 Niederkorn; Oliver Riepe, 4902 Bad Salzufflen 1; B. Schehl, 6740 Landau 22; Christoph Schmitt, 6543 Sohren; Michael Schönbach, 4350 Recklinghausen; Alfred Staschek, 1000 Berlin 28; Christian Strunk, 6920 Sinsheim; Martin Wentorf, 5603 Wülfrath.

Und nun MENACE für Atari ST:
Daniel Blank, 4054 Basel; Wolfgang Herold, 7982 Baienfurt; Ren Joeris, 5130 Geilenkirchen; Manfred Lauk, 6712 Bobenheim-Roxh. 1; Michael Moll, 6704 Mutterstadt; Patrick Nelson, 2000 Hamburg 26; Hans Joachim Sütterlin, 7850 Lörrach; Patrick Welchert, 3558 Frankenberg; Heribert Wolf, 8435 Töging; Marcus Zahn, 6921 Lobbach 1.

RAINBIRD hatte uns freundlicherweise das neue Super-Game **WEIRD DREAMS** sowie **zehn FIREBIRD**-Spiele nach Wahl zur Verlosung zur Verfügung gestellt (die 10 T-Shirts sind bereits draußen!). Kommen wir zunächst zu WEIRD DREAMS für Amiga:
Christoph Deibl, 6780 Pirmasens; P. Drosdorf, 3100 Celle; Freddie Kirsch, 6100 Darmstadt 1; Wolfgang Möller, 5042 Erftstadt; Andre Schneider, 5802 Wetter; Carlo Tomasini, 5300 Bonn 1.

Nun WEIRD DREAMS für den ST:
Jörg Dahlmann, 3400 Göttingen; Viola Götze, 4050 Mönchengladbach 1; S. Polter, 2000 Hamburg 20; Mark Stein, 4500 Osnabrück 1.

Folgende „Wunsch-Programme" werden in ein paar Tagen „gesendet":
Carrier Command (ST) Thorsten Procher, 6231 Schwalbach; Caverns of Eriban (C-64) Martin Frenzel, 3012 Langenhagen; Druid (Spectrum) Michael Zenker, 1100 Wien; Elite (Spectrum) Martin Grießer, 7457 Bisingen; Exploding Fist (C-64) Juan Scherzinger, 7800 Freiburg 37; Guild of Thieves (C-64) Carsten Haubl, 6394 Grävenwiesbach 1; Intensity (Spectrum) Christoph Pukall, 3101 Höfer;
IO (C-64) Bernd Böswirth, 8066 Lauterbach und Michael Schiebelsberger, 8391 Neureichenau; Soldiers of Fortune (C-64) Klaus Wölfel, 4800 Bielefeld 1.

SSI hatte sich besonders ins Zeug gelegt, um die ASM-Rollenspiel-Freunde zu beglücken. Hier die Preise und deren Gewinner:
25 C-64-Disketten von **POOL OF RADIANCE** gehen an:
Thilo Bacher, 7703 Rielasingen 2; Timo Burkhard, 7140 Ludwigsburg; Christian Darkow, 2000 Hamburg 50; Ralf Flak, 8920 Schongau; Michael Fuchs, 4645 Grünau 710; Stefan Gleiter, 7958 Laupheim; Dominik Habbel, 5982 Neuenrade 2; Erika Ludwig, 4800 Bielefeld 14; Kai Lukefett, 3320 Salzgitter 1; Jürgen Lummer, 7174 Ilshofen; Andreas Meyer, 3414 Hardegsen 1; Andreas Müller, 7597 Freistätt; Sven Nätzker, 5309 Meckenheim 1; Timo Plöger, 4170 Geldern 3; Niko Quiel, 2105 Seevetal 1 (Hittfeld); Thomas Reinhold, 4020 Mettmann; Roland Russwurm, 3264 Gresten; Heinz-Jürgen Schäfer, 4200 Oberhausen 11; J. Schneider, 7583 Ottersweiher; K. Schönfelder, 3107 Hammbüren; Marion Snaga, 3054 Apelern; Jörg Steinlochner, 7140 Ludwigsburg 10; Arndt Stickelmann, 2072 Bargteheide; Edmund Strobl, 8570 Pegnitz; Peter Teschler, 5650 Solingen 19.

Über **HEROES OF THE LANCE** für den ST können sich freuen:
Rolf-Udo Bliersbach, 5000 Köln 1; Klaus Herrmann, 7400 Tübingen; Harry Künzler, 6800 Mannheim 31; Joachim Stolper, 4250 Bottrop; Bernd Wiedemer, 7597 Rheinau-Diersheim.

Die fünf Fantasy-Rollen-Brettspiele holten sich:
Oliver Hübner, 4400 Münster; Olaf Kahlhofen, 5400 Koblenz; Marina Kurz, 5200 Siegburg; Frank Reinbold, 4650 Gelsenkirchen 1; Jens Sommer, 6450 Hanau.

Die 5 T-Shirts sind bereits außer Haus!

Unglaublich, welche Resonanz auf unsere **ULTIMA**-Competition einsetzte. Ein „Wäschekorb" voll Einsendungen auf das „ULTIMA NULL" **(AKALABETH)** stand bei uns in den Redaktionsräumen. Und: Nicht nur Apple-User schrieben uns, um das handsignierte Original-Programm zu gewinnen. Gleichzeitig möchten wir uns noch mal ganz herzlich für die eingegangenen Spenden zur Aktion „Hilfe für krebskranke Kinder – eine Initiative des STERN in Zusammenarbeit mit der Deutschen Krebshilfe" bedanken. Für alle diejenigen, die – gerade zu dieser Zeit des Jahres – für andere, kranke Kinder etwas tun möchte, kann seine Spende auf folgendes Konto überweisen: Konto 100 bei allen Banken und Sparkassen. Empfänger: Deutsche Krebshilfe. Verwendungszweck: „Hilfe für krebskranke Kinder, ASM". Und hier nun der glückliche Gewinner des Original-AKALABETH:
Es ist Peter Weis aus 7307 Aichwald 1.

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.

(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77

(3) Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17

(4) CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.

(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.

(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

(9) Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 36 44 45.

(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.

(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.

(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

(14) Medien Center, Werminger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.

(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.

(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.

(18) Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.

(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

(20) Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849

(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051

(23) Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.

(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.

(25) Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.

(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.

(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.

(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.

(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.

(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.

(34) Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.

(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.

(36) G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.

(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.

(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.

(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.

(40) TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.

(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.

(42) Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.

(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville

(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088

(45) Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.

(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.

(47) CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

(48) Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71

(49) Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel. (0 30) 4 02 59 41

(50) Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86

(51) Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33

(52) Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 4279) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 4742) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Amstrad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 41 0 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Discovery, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 31679.
DTM Computershop GmbH, Luisenstraße 47, 6200 Wiesbaden (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/562091.
DTM Werbung & EDV GmbH, Poststraße 25, 6200 Wiesbaden-Bierstadt (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/560084.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 2070.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton,
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR. Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Grand Slam Entertainments, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (075 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing.W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 2176.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Incentive Software, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (0711) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 2500S Highland Ave 300, Lombard IL 60148
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 6074) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Mükra Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (070 82) 53 86.

P

Palace Software, The old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (0771) 71 34.
Philgerma GmbH & Co. KG, Barer Str. 32, 8000 München 2
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harcourt Street, London W1H 1DT.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/596761-4.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 5743 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (078 02) 37 07.
Softraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 044 782) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6070.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (0911) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

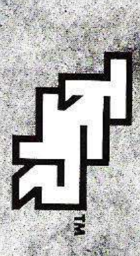
In der Mitte dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Firma Ariolasoft bei. Wir bitten um Beachtung.

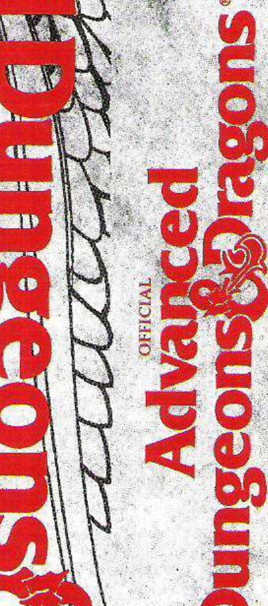
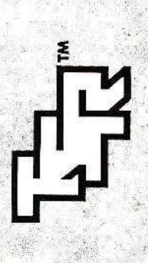
Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 27.01.1989
Anzeigenschluß für die Ausgabe 3/89 ist am 16.01.1989

HEROES OF THE LANCE

A DRAGONLANCE™ ACTION GAME

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons® COMPUTER PRODUCT






OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

Vertrieb: Rushware, 4044 Kaarst 2 Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft; in der Schweiz: Thali AG